

+DVD
Ausgabe 177 » 7/2008
CyberMedia
€ 4,99
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
ROCKBAND
Das rockt: Kein Musikspiel ist besser!
Prince of Persia
Das lockt: Neuanfang mit frischem Look
Mad World
Das schockt: Kunst oder blutige Metzelorgie?
Metal Gear Solid 4
4 Seiten Test: Wir haben geweint!
EXKLUSIV!
FARCRY 2
Gespielt: Ego-Shooter der Superlative! ab Seite 8
Sensationelle Grafik, hochintelligente Gegner, 50 km² Spielfläche, 10 spielbare Charaktere
STUDIOBESUCH + 6 MINUTEN VIDEO
Premiere: Erste Bilder und Infos zum Action-Knaller
GEARS OF WAR 2
» 139 Minuten Spiele-Videos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert
DVD
DT-Control geprüft: Nicht jugendbeeinträchtigend
grand theft auto IV
Das Leben in Liberty City – 10 Minuten Test-Video
Freund & Feind, Sex & Crime
Test + Interview
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Gespielt: 4 Minuten Renn-Action
MOTORSTORM 2
MANIAC EXTENDED
Wer gewinnt die EM?
Drei Fußball-Games ermitteln den Sieger
10 Seiten Reportagen, u.a.
» EM-Vorhersage
» Motion Sickness: Ursachen & Auswege
4 196653 304995 07

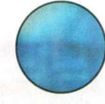

KONAMI
INCLUSIVE
METAL GEAR ONLINE
MULTIPLAYER PART
ZTE MISSION.
SSTE OPFER.
PLAYSTATION 3
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM
METAL GEAR SOLID 4
NS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
KLUSIV FÜR PLAYSTATION 3
A HIDEO KOJIMA GAME



DVD-INHALT

41 Spiele als Video, 139 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
…evideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die …-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

…esitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 65)



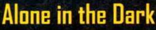
Race Driver: GRID

Rennfahren mit Stil: Codemasters' Edelraser im knallharten MAN!AC-Test.



Crisis Core: Final Fantasy VII

Sephiroths Vorgeschichte: Im PSP-Prequel zum PSone-Klassiker kehrt Ihr zurück nach Midgar.

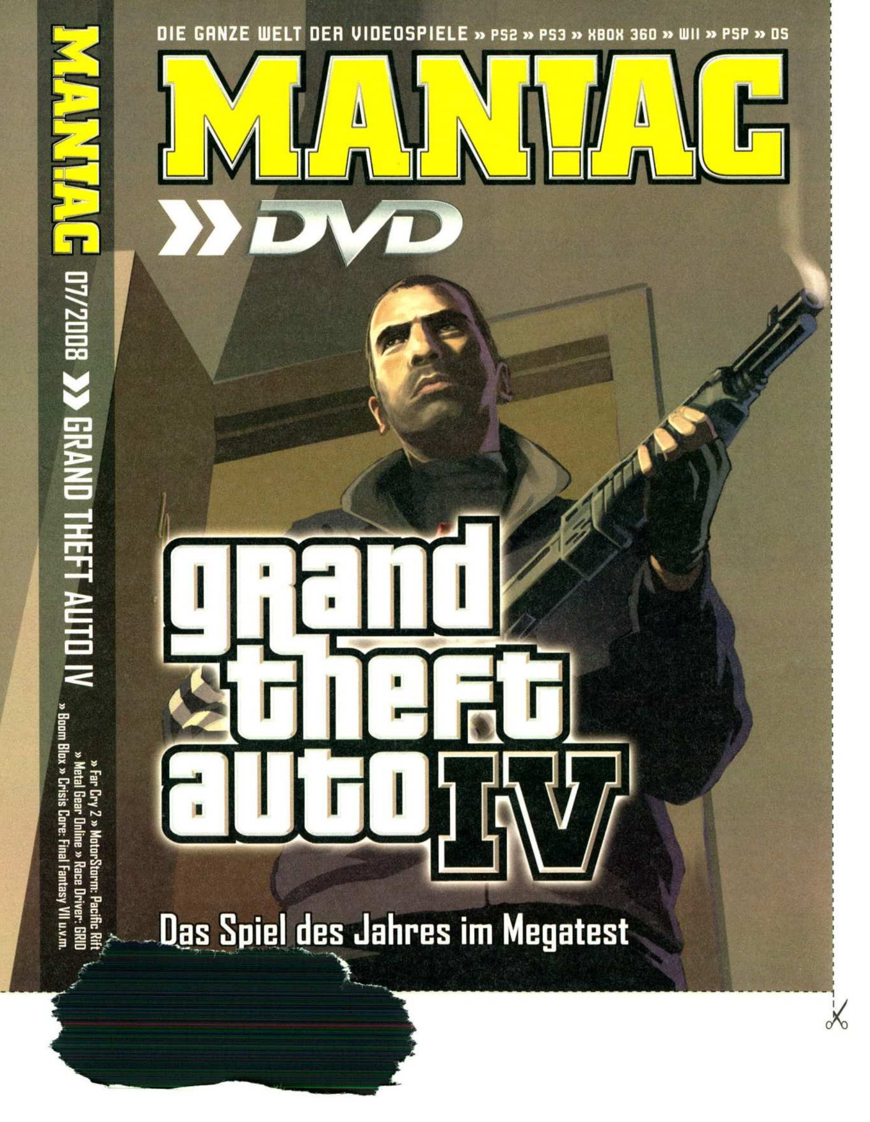


Alone in the Dark

Endlich spielbar: actiongeladenes Preview zu Ataris verheißungsvollem Survival-Horror.

Ab 18 Inhalte:
THQ Gamer's Day 2008 (erweitert)
Alone in the Dark (erweitert)
Siren: New Translation (erweitert)
Project Origin (erweitert)
Grand Theft Auto IV (erweitert)





DVD-INHALT » 07/2008

» Titelthema
Far Cry 2

» Special
Midway Gamer's Day 2008
Sierra Spring Break 08
THQ Gamer's Day 2008

» Trailer
Mirror's Edge
Resistance 2
World in Conflict

» Preview
Alone in the Dark
Metal Gear Online
MotorStorm: Pacific Rift
Project Origin
Siren: New Translation
SOCOM: Confrontation

» Test
Boom Blox
Crisis Core: Final Fantasy VII
Grand Theft Auto IV
Haze
New International Track & Field
Okami
Race Driver: GRID

» Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

» Extended
Hall of Shame – Nintendo 64

» anyMAN!AC
Alone in the Park – Komplettlösung

» Credits / Outtakes

» Race Driver: GRID

» Crisis Core: Final Fantasy VII

» Alone in the Dark

» Ab 18 Inhalte:
THQ Gamer's Day 2008 (erweitert)
Alone in the Dark (erweitert)
Siren: New Translation (erweitert)
Project Origin (erweitert)
Grand Theft Auto IV (erweitert)

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

SUPERLATIVE

"Grand Theft Auto IV" ist das "World of Warcraft" der Videospiel-Welt. Von Ende April bis Ende Mai wanderte bei den meisten PS3- und Xbox-360-Gamern nichts anderes ins Laufwerk als das epische Abenteuer von Niko Bellic. Auch uns MAN!ACs erwischte es: Serien-Fans und -Kritiker gleichermaßen konnten sich kaum vom Pad trennen. Zu fesselnd sind die überbordenden Details, zu verlockend die unendlich erscheinenden Möglichkeiten in der digitalen Welt.

Diese Faszination hat jedoch ihren Preis: Produzent Leslie Benzies schätzt die Kosten auf 100 Millionen US-Dollar. Etwa 1.000 Leute waren dreieinhalb Jahre mit der Fertigstellung beschäftigt – "Grand Theft Auto IV" ist das teuerste und aufwändigste Spiel aller Zeiten. Und nicht nur das: Mit 500 Millionen US-Dollar Umsatz in der ersten Woche brach der Titel alle Verkaufsrekorde – die Investition hat sich für Hersteller Take 2 gelohnt.

Doch solche Erfolgsstorys ziehen begehrliche Blicke auf sich. Seit einigen Monaten schon buhlt Branchen-Gigant Electronic Arts um Take 2. Nach der Fusion von Activision und Vivendi (künftig Activision Blizzard) ist EA nur noch die Nummer zwei in der Rangliste der reinen Software-Hersteller. Der Kauf von Take 2 – und damit auch von "GTA"-Entwickler Rockstar – würde Electronic Arts mittelfristig wohl erneut zur Spitzenposition verhelfen.

Wer jetzt wieder das EA-Schreckgespenst an die Wand malt, das statt Kinder die Entwickler-Kreativität frisst, dem sei eins gesagt: Mega-Projekte wie "GTA IV" verschlingen gigantische Summen. Welcher Hersteller kann es sich leisten, diese Geldbeträge vorzustrecken? Wer künftig solche Blockbuster-Titel zocken will, muss eben weltumspannende Riesenkonzerne in Kauf nehmen – genauso wie das ein oder andere Sportspiel von der Stange.

Dass nicht nur das millionenschwere obere Entwickler-Ende in Bewegung ist, zeigt Nintendos WiiWare-Kanal (ab Seite 71). Dank des durchdachten Konzepts sind Kleinstproduktionen mit einer Handvoll Programmierer wieder möglich. Ohne Highend-Grafik und Marketing-Power werden kreative Höchstleistungen förmlich erzwungen und die Projekte auf das Wesentliche reduziert: Spielspaß. Und den erwarten wir uns sowohl vom einen als auch vom anderen Ende!

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Grand Theft Auto IV (PS3)
2. Rock Band (360)
3. Wii Fit (Wii)

Hört zurzeit: Story of the Year – Black Swan
Sieht zurzeit: Indiana Jones u. das Königreich des Kristallschädels (Kino)



Matthias Schmid
Leitender Redakteur

Lieblingsgenres: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Grand Theft Auto IV (360)
2. SNK Arcade Collection (PSP)
3. Myst (PC)

Hört zurzeit: (hed)p.e. – Insomnia
Sieht zurzeit: Indiana Jones u. das Königreich des Kristallschädels (Kino)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Grand Theft Auto IV (360)
2. Race Driver: GRID (360)
3. Everybody's Golf 2 (PSP)

Hört zurzeit: SceneSat Radio (Internet)
Sieht zurzeit: Rock of Love – Season 1 (DVD), American Hot Rod (DMAX)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Civilization Revolution (PS3)
2. Grand Theft Auto IV (PS3)
3. Race Driver: GRID (360)

Hört zurzeit: Silent Hill 4 Soundtrack
Sieht zurzeit: Indiana Jones u. das Königreich des Kristallschädels (Kino)



Michael Herde
Redakteur

Lieblingsgenres: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Grand Theft Auto IV (360)
3. Alone in the Dark (360)

Hört zurzeit: Limbonic Art – A Legacy of Evil
Belphegor – Bondage Goat Zombie
Sieht zurzeit: Indiana Jones (Kino)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. ohne Ende 2D-Hüpfer (SNES)
2. Grand Theft Auto IV (PS3)
3. Pop & LostWinds (WiiWare)

Hört zurzeit: CunninLynguists – Dirty Acres
Sieht zurzeit: nach längerer Krankheit endlich wieder die Kollegen



Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Rock Band (360)
2. Boom Blox (Wii)
3. kein Grand Theft Auto IV

Hört zurzeit: seine Schreie aufgrund von PHP-Fehlermeldungen
Sieht zurzeit: rot

TITELTHEMA



NACHRICHTEN



PREVIEW

ONLINE




24 » PREVIEW
Gears of War 2



28 » PREVIEW
MotorStorm: Pacific Rift

32 » PREVIEW
Mad World

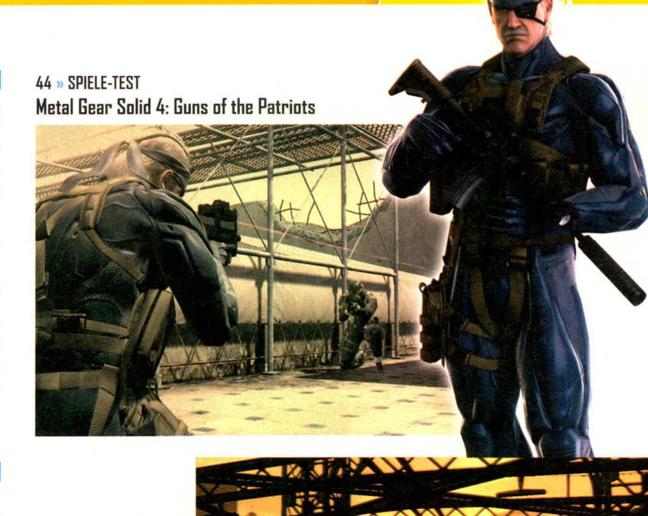


SPIELE-TEST

IMPORT

INTERAKTIV

RUBRIKEN



44 » SPIELE-TEST
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

50 » SPIELE-TEST
Grand Theft Auto IV



60 » SPIELE-TEST
Boom Blox





EXTENDED





Far Cry 2

Der 'letzte Schrei': In der exklusiven Titel-Story erfahrt Ihr, wie Ubisofts Ego-Shooter die Konkurrenz das Fürchten lehren wird!

Knackige 30 Grad zeigt das Thermometer in der afrikanischen Serengeti, als ich Ende April ein paar tausend Kilometer nordwestlich im franko-kanadischen Montreal eintreffe. Hier ist es angenehm warm, die Sonne tüncht die vielfältige Architektur der Hafenstadt in leuchtende Farben. Zumindest am ersten Tag tut sie das, denn am darauf folgenden regnet es wie aus Eimern, für ein paar Tage später ist sogar Schnee angekündigt. Die wankelmütige Witterung kündigt an, was ich auf meiner Safari in die afrikanische Graslandschaft von "Far Cry 2" erleben sollte.

Seit mehr als drei Jahren werkelt ein rund 150 Mann starkes Team in einem geheimen Studio an der Fortsetzung zu einer legendären Erfolgsgeschichte. 2004 bewiesen drei engagierte Deutschtürken mit dem PC-Spiel "Far Cry", dass man auch hierzulande hochkarätige und weltweit erfolgreiche Action-Titel fabrizieren kann. Der Rest ist Geschichte: Die Yerli-Brüder verkauften die "Far Cry"-Lizenz an Ubisoft und werkelten danach an "Crysis", der französische Publisher reizte den lukrativen Neuerwerb aus. Zwei Xbox-Ableger, ein Xbox-360-Abenteuer und der traurige Wii-Schnellschuss "Far Cry Vengeance" entstanden in den letzten Jahren in Montreal, während zeitgleich an einer Fortsetzung zu Jack Carvers Dschungelabenteuer gewerkelt wurde.

"Das erste 'Far Cry' war ein Meilenstein in der Geschichte der Ego-Shooter", bestätigt Creative Director Clint Hocking im Gespräch und fährt fort: "'Far Cry 2' soll ein weiterer Meilenstein werden und das ist sehr schwierig. Wir können ja nicht einfach alles wiederholen und die Spieler erneut auf eine tropische Insel voller Söldner schicken. Wir wollen sie überraschen und an Orte führen, die sie sonst niemals zu Gesicht bekämen."

Aus diesem Grund verlagert Ubisoft die ausgedehnten Erkundungstouren des tropischen Vorgängers per pedes oder Jeep sowie die fordernden Schießereien auf den schwarzen Kontinent. Dort dürft Ihr Euch in einer 50 Quadratkilometer großen



PC Die verwendeten Bilder stammen von der Entwicklerumgebung. In Bewegung sieht "Far Cry 2" zumindest auf Xbox 360 tatsächlich so gut aus!

Spielwelt nahezu frei bewegen. Nur steile Berge sind tabu, außerdem ist die Welt in zwei Hälften geteilt. Ihr beginnt im Norden, den Weg nach Süden versperrt zunächst ein Sandsturm. Ladezeiten wird es im Spiel nicht geben, lediglich beim Übergang zur zweiten Hälfte könnte eine notwendig sein, gesteht Produzent Louis-Pierre Pharand.

Kurz nachgerechnet: Euch erwartet eine Fläche von rund 7.000 Fußballfeldern! Irgendwo dort hat sich der 'Schakal' versteckt – ein ruchloser Waffenhändler, der nach dem Fall der Regierung zwei verfeindete Fraktionen mit Ausrüstung versorgt und deren Kampf um die Vormachtstellung am Laufen hält. Eure Aufgabe: Stoppt den Finstermann! Nebenbei spielt Ihr die United Front for Liberation and Labour, kurz UFLL, und die Alliance for Popular Resistance alias APR nach Belieben gegeneinander aus. Vor Spielbeginn wählt Ihr einen der zehn so genannten 'Buddies' – es gibt zudem drei weibliche Charaktere, die dürft Ihr aber nicht steuern. Die Buddies treiben sich ebenfalls in der Spielwelt herum und verfolgen eigene Ziele. Im Verlauf des Spiels rettet Ihr sie meist aus misslichen Lagen. Ob Ihr sie anschließend ignoriert, abknallt oder Euch anfreundet, ist Euch überlassen. Doch Freundlichkeit lohnt sich, denn falls Ihr während einer Auseinandersetzung in Bedrängnis geratet, eilt Euer Freund herbei und rettet Euch – doch dazu später mehr.

Ob Ihr Buddies anschließend ignoriert, abknallt oder Euch anfreundet, ist Euch überlassen.

Zu Beginn des Spiels liegt Euer Held flach – die Malaria hat ihn erwischt. Also lautet das erste Ziel:

WUSSTET IHR SCHON?

- Die "Far Cry 2"-Welt ist mit 50 km² so groß wie 7.000 Fußballfelder.
- Menschen und Tiere haben im Spiel individuelle Bedürfnisse.
- Die 30 verschiedenen Waffen verschleißen bei Gebrauch.
- Gespeichert wird in so genannten 'Savehouses'.
- Zu Beginn wählt Ihr aus zehn spielbaren, männlichen Charakteren.
- Im Verlauf der Story lernt Ihr drei Frauen kennen.
- Wird ein KI-Gegner beim Entspannen von der Sonne geblendet, setzt er sich woanders hin.
- Freunde spielen eine wichtige Rolle in "Far Cry 2".
- Ihr erkundet die Welt zu Fuß, per Jeep, Boot oder mit einem Gleiter.
- Der Mehrspieler-Modus ermöglicht das Erstellen eigener Karten.
- Ein kompletter Tag-Nacht-Zyklus dauert im Spiel vier Stunden.



PC Stopp! Stehen bleiben und die malerische Umgebung genießen – was sonst will uns dieses Schild sagen? Oder steuern wir etwa auf ein Minenfeld zu?



PC Kaum habt Ihr seinen Jeep in Brand geschossen, greift der Schurke zu Fuß an. Packt die detaillierte Wumme aus und erledigt ihn!



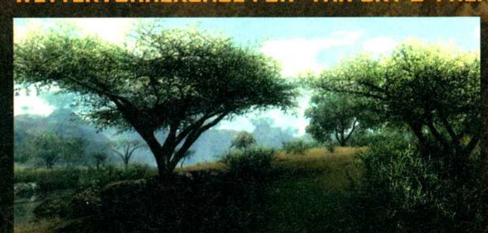
PC Schleicht Euch von hinten an Eure Widersacher heran. Stürmische Spieler legen mit dem Jeep gegnerische Camps in Schutt und Asche.

PC Beim Fahren sieht man zwar Eure Hände, Beine hat der Avatar aber nicht.

Findet Medikamente! Dabei macht Ihr Euch mit der Steuerung vertraut. Ducken, Springen, Zielen – alles Genrestandard, nur die Handhabung der Karte ist ungewöhnlich: Anstatt das Spiel zu pausieren, prüft Ihr Euren Standort in Echtzeit und zoomt in drei Stufen heran. Relevante Punkte sind markiert, was sich dort befindet, müsst Ihr erst erkunden. Praktisch: Habt Ihr ein Munitionslager mit dem Fernglas erspäht, sind automatisch auch alle anderen verzeichnet. Das gilt auch für Scharfschützen, Speicherpunkte und vieles mehr. Obendrein weist ein Kompass den richtigen Weg, ein auffälliges Blinken deutet auf versteckte Diamanten hin. Die solltet Ihr suchen, denn neue Waffen gibt es in "Far Cry 2" nur gegen Bares! Pleitegeier mopsen hingegen Schießprügel erledigter Feinde, das ist aber riskant: Eine der großen Neuerungen im Spiel ist nämlich der Alterungsprozess der rund 30 verschiedenen Waffen. War eine Wumme lange in Gebrauch, häufen sich Ladehemmungen. Dann hilft nur schnelles Tastenhämmern, um den Lauf zu leeren. Zusätzlich nimmt die Zielgenauigkeit mit der Zeit ab, der Rückstoß hingegen wird stärker. Also überlegt Euch gut, ob Ihr das sandempfindliche M16-Hochglanzgewehr oder lieber die verschlissene, aber unverwüstliche AK-47 aufhebt! Denn Euer Inventar ist begrenzt auf eine Machete und drei Schießeisen. Granaten, Sprengsätze & Co. gibt es natürlich auch.

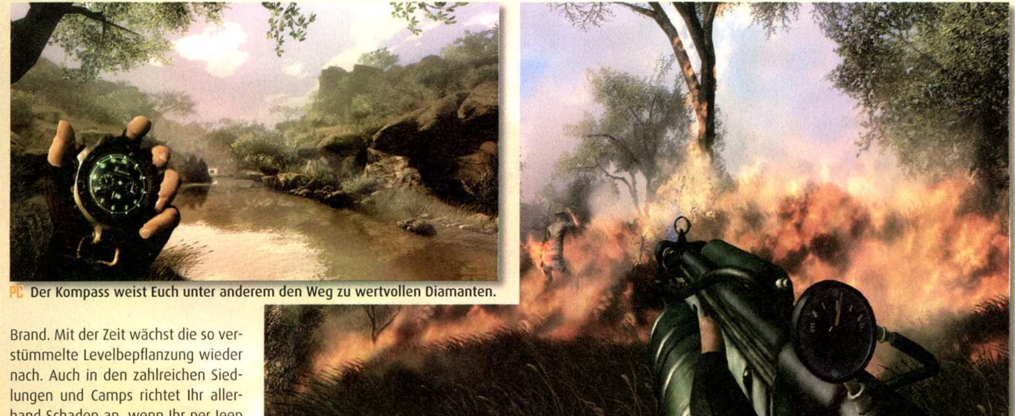
So ausgerüstet wagen wir einen Fußmarsch durch die atemberaubende Landschaft Afrikas. Schon die PC-Demoversion auf der letzten Games Convention sah gelungen aus, die bisherigen Trailer haben jedes Mal eine ordentliche Schippe drauf gelegt. Wie ich jetzt so vor der Xbox-360-Version sitze, bin ich trotzdem wieder massiv beeindruckt: "Far Cry 2" sieht um Längen besser aus als erwartet! Das stimmungsvolle Schattenspiel der Grashalme, die sanft im Wind tanzen, ist schlichtweg phänomenal. Auch die restliche Flora sorgt zusammen mit den vielfältigen Licht- und Wettereffekten für sensationelle Landschaftsbilder (siehe Kasten unten). Da ist es beinahe nebensächlich, dass die Umgebung weitgehend zerstörbar ist. Mit der entsprechenden Bewaffnung ballert Ihr Äste vom Stamm, legt Bäume um oder steckt ganze Landstriche in

WETTERVORHERSAGE FÜR "FAR CRY 2": HEITER BIS WOLKIG, VEREINZELT REGEN





An der speziell für "Far Cry 2" entwickelten Dunia-Engine haben 50 Ubisoft-Programmierer gearbeitet. Nach langer Tüftelei gelang es, das ursprüngliche PC-Spiel auch auf Xbox 360 und PS3 umzusetzen. Das Ergebnis spricht für sich: Wenn der blaue Himmel von zufällig berechneten Wolkenformationen bedeckt wird, ändern sich die Lichtverhältnisse, die vorherrschenden Gelb-Braun-Töne weichen einem unbehaglichen Schlechtwetter-Grau. Mit der Zeit erstrahlt die helle Mittagssonne im satten Abendrot. Im Wind bewegen sich Baum und Strauch auf bis dato unerreichte Weise. Fängt es sogar an zu regnen, suchen Mensch und Tier Unterschlupf. Weil nasses Gras nicht gut brennt, initiiert Ihr taktische Flächenbrände besser bei Sonnenschein; dann allerdings ist der Rauch meilenweit sichtbar! Ein kompletter Tag-Nacht-Zyklus dauert im Spiel vier Stunden, in den diversen Speicherhütten könnt Ihr den Vorgang wie in "GTA 4" beschleunigen.



PC Der Kompass weist Euch unter anderem den Weg zu wertvollen Diamanten.

PC Wenn überall Flammen lodern, bricht bei Euren Gegnern Panik aus. Feuer breitet sich in "Far Cry 2" mit dem Wind aus und greift auf Bäume, Holzbauten und sogar Menschen über.

Brand. Mit der Zeit wächst die so verstümmelte Levelbepflanzung wieder nach. Auch in den zahlreichen Siedlungen und Camps richtet Ihr allerhand Schaden an, wenn Ihr per Jeep durch Holzstände brettert und Markisen einreißt. Gegner erledigt Ihr wie in "Call of Duty 4" auch durch dünne Holzwände hindurch. Und wer angesichts prall gefüllter Munitionskisten lediglich auf die Idee kommt, sich Patronen in die Tasche zu stecken, ist selbst schuld. Ein gut gezielter Schuss entfacht ein Feuerwerk, das

Es ist beinahe nebensächlich, dass die Umgebung weitgehend zerstörbar ist.

nicht nur nahe stehende Gegner ins Verderben stürzt, sondern auch für Aufruhr und Verwirrung in den streng bewachten Camps sorgt. Nutzt das Durcheinander, um unbemerkt einzudringen und Eure Zielperson auszuschalten, oder rast motorisiert in die Menge und fahrt Feinde über den Haufen. Vorsichtige Naturen hocken in sicherer Distanz im hüfthohen Gras und spielen Scharfschütze.

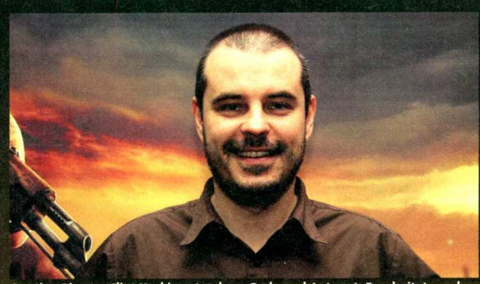
Hier liefern die autonom agierenden KI-Einheiten eine beeindruckende Vorstellung (siehe Interview Seite 12). Je nach Tageszeit und Witterung patrouillieren mehr oder weniger Wachleute, der Rest macht ein Nickerchen im Schatten, einer raucht, ein anderer sitzt hungrig am Esstisch. Ich ziele aufs Raucherbein, ein schallgedämpfter Schuss, der Gegner stürzt. Eine vorbeischlendernde Wache bemerkt den Verwundeten, hängt sich die Waffe um und hievt den Kameraden auf die Schultern. Erst als ich dem hilfsbereiten Tropf ebenfalls ins Bein schieße und beide daliegen, wird Alarm geschlagen. Ohne überhaupt zu wissen, wo ich mich befinde, gehen alle im Camp zunächst in Deckung. Lustig: Einer reckt mir sein Hinterteil entgegen und zielt in die falsche Richtung.

Egal, ob Ihr die Kämpfer der UFLL und der APR via Zielfernrohr ausschaltet, Euch mit der Machete anschleicht oder ohne Rücksicht auf Verluste mit dem Jeep ins feindliche Lager rast – durch das Töten der Anführer und deren Nachfolger verändert Ihr dauerhaft die Struktur der Fraktionen. Je nach Vorgehen spielt Ihr die beiden Seiten gegeneinander aus und steigt oder fallt in deren Ansehen. Das wiederum beeinflusst Euren Weg zum gesuchten Schakal sowie den gesamten Story-Verlauf. An das nächste Camp schleiche ich mich geduckt heran, um ein Fahrzeug zu stehlen. Kaum sitze ich am Steuer, nehmen zwei Jeeps die Verfolgung auf und schießen mein Vehikel in Brand. Ich steige aus, klopfe die

PC Afrika bietet neben trockenen Graslandschaften auch Flüsse, Wälder und Berge. Überall könnt Ihr hingehen, allerdorts gibt es Aufgaben zu erfüllen.

"JEDER GEGNER HAT BEDÜRFNISSE"

MAN!AC: Wie unterscheidet sich die KI in "Far Cry 2" von anderen Spielen?
Clint Hocking: In linearen Welten kann eine KI sehr skriptlastig sein, was für Designer leicht zu handhaben ist. In einer offenen Spielwelt geht das nicht. Hier benötigt man eine autonom handelnde KI, in etwa wie klassische Multiplayer-Bots. Gleichzeitig muss sie aber mit anderen Bots kommunizieren und sollte Verbündete erkennen. In einer 360-Grad-Umgebung muss sich die KI in alle Richtungen und gegen mehrere Angreifer verteidigen und sich mit Fahrzeugen herumschlagen. Zusätzlich müssen KI-Gegner auch mit dem Spieler kommunizieren: In "Unreal Tournament III" mag es cool sein, wenn du von einem Scharfschützen erledigt wirst, ohne zu wissen, woher der Schuss kam. In einer Solo-Kampagne ist das unfair. Man muss dem Spieler vermitteln, was als Nächstes passieren wird, z.B. indem sich deine Gegner hörbar absprechen, ehe sie dich flankieren.



Creative Director Clint Hocking stand uns Rede und Antwort. Er arbeitete vorher an "Splinter Cell: Chaos Theory".

Als ich gespielt habe, hat einer seinem verletzten Kollegen geholfen...
Jeder Gegner hat unterschiedliche Bedürfnisse, denen er je nach Tageszeit und Witterung nachgeht. Dazu zählt, dass sie als Team aufeinander aufpassen. Angeschossene Kameraden werden aus dem Schussfeld gezerrt, manche schubsen Teammitglieder aus dem Weg, wenn ein Fahrzeug kommt. Oder einer schnappt sich ein Vehikel, hält bei einem Kameraden an und befiehlt ihm, das Geschütz zu bedienen. Unterm Strich sollen die Gegner wie ein Kollektiv aus autonomen KIs auftreten.

Wie wirken sich die vier Schwierigkeitsgrade auf die KI aus?
Die ist im Wesentlichen in allen Stufen identisch. Auf 'Easy' ist das Spiel wirklich einfach, um Einsteiger nicht zu überfordern, auf 'Hard' geraten selbst unsere Tester ins Schwitzen. Unterschiede gibt's bei Statuswerten wie 'Gesundheit' und bei der Wahrscheinlichkeit, mit der deine Gegner schwere Waffen, Geschütze und Ähnliches einsetzen.

Flammen an meinem Körper aus und taumle – der Bildschirm verblasst. In letzter Sekunde eilt mein Buddy Warren herbei und gibt Deckung, während ich ein Projektil aus meinem Unterarm pule. Dann setze ich mir eine Heilinjektion, von der ich drei Einheiten dabeihabe. Gemeinsam mit Warren erledige ich die Häscher. Obwohl sie Euch nur einmal vor dem Verderben retten, sind Buddies eine echte Hilfe. Sterbt Ihr dennoch, landet Ihr in einem Savehouse. Euer Buddy Frank wartet in einer der zahlreichen Speicherhütten und verrät Euch alternative Wege zum Missionsziel. Hier sichert Ihr auch Euren Spielstand. Vorausgesetzt, Ihr schaltet die Stützpunkte vorher frei, indem Ihr feindliche Bewacher beseitigt. Dann lagert Ihr dort auch Waffen oder lasst Zeit verstreichen, denn manche Missionen sind im Schutz der Dunkelheit leichter zu bewältigen.

Ich warte bis zum nächsten Morgen, bestaune einmal mehr den famosen Tag-Nacht-Wechsel und begebe mich auf die Suche nach einem Sendemasten, den ich zerstören soll. Auf meiner Schleichtour durchs hügelige Walddickicht reagiert das Blattwerk – zumindest in der vorliegenden Version – noch nicht auf meine Berührungen. Fürs fertige Spiel versprechen die Entwickler aber knickende Halme und Blätter.

An einem Fluss angekommen, geht es weiter mit dem Boot. Während Ihr durchs seichte Flussbett schippert, nutzt Ihr den rechten Stick zum schnellen Kontrollblick seitwärts und nach hinten. Bei gezückter Karte drückt Ihr den Knüppel nach unten, um einen Blick auf die Route zu werfen.

In der Nähe des Flusses bemerke ich ein verlassenes Fischerdorf. Die wenigen Hütten stehen auf einer meterhohen Plattform, die von hölzernen Säulen getragen wird. Die verfallene Umgebung wirkt gespenstisch. Ein roter Gastank zieht meine

PC In der Nähe eines abgestürzten Flugzeugs sucht Ihr nach Überlebenden.

PC Bei manchen Lichtverhältnissen fällt es schwer, Gegner auf Anhieb zu erkennen. Vor allem, wenn sie überraschend vor Euch im hohen Gras erscheinen.

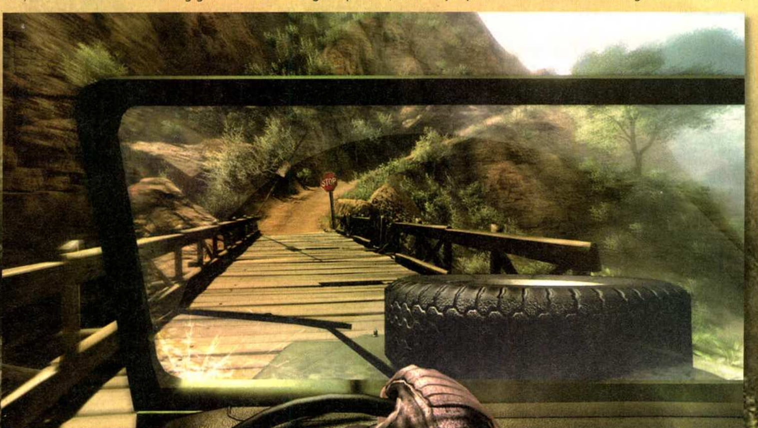
PC Auch Tiere haben in "Far Cry 2" verschiedene Verhaltensmuster. Ihr könnt sie töten, was Euch jedoch keinen Vorteil verschafft.

Aufmerksamkeit auf sich und den daneben stehenden Wachtposten...

Ein Treffer auf den Metallzylinder genügt und das herausströmende Gas fängt Feuer. Der Wachmann ist sofort Feuer und Flamme und rennt panisch umher – solche Szenen werden vermutlich aus der deutschen Fassung entfernt. Ihr müsst Gegner auch nicht unbedingt anzünden, denn mit Feuer lassen sich noch ganz andere Dinge anstellen. Wenn es nicht regnet, breiten sich Flammen zügig vom Gras auf Bäume und Häuser aus, mit geschickt platzierten Bränden bringt Ihr Eure Widersacher in Bedrängnis. Nähert sich Feuer von mehreren Seiten, versuchen sie zu fliehen, um ihre Kameraden zu warnen. Löschversuche unternehmen sie zwar nicht, dafür sorgt die ausgefeilte KI für manch dramatische Situation: Ich nähere mich einem weiteren Camp und nehme einen Aufpasser ins Visier. Als er nach einem Kopftreffer vom Ausguck purzelt, eilt ein Jeep in meine Richtung und antwortet mit einem Maschinengewehr auf meinen feigen Anschlag. Nach meinem überraschend schnellen Ableben wechsle ich zur technisch derzeit fast ebenbürtigen PS3, wo das Sixaxis-Feature bei den "Far Cry"-typischen Drachengleitern zum Einsatz kommt. Mit den Fluggeräten überwinde ich nicht nur schnell große Distanzen, sondern genieße einmal mehr den fantastischen Ausblick über die Spielwelt. Plötzlich brechen die Verantwortlichen das Spiel ab und erklären, dass ich auf eine streng geheime Überraschung zugesteuert bin. Solange das keine Mutanten sind, bin ich mehr als gespannt auf "Far Cry 2", das voraussichtlich im Winter dieses Jahres erscheint. *mh*

Ein roter Gastank zieht meine Aufmerksamkeit auf sich und den daneben stehenden Wachtposten...

PC Das reichhaltige Buschwerk sieht nicht nur gut aus, es dient auch als Versteck, brennt und soll im fertigen Spiel auf Eure Berührungen reagieren.


PC Fahrzeuge sind in "Far Cry 2" unverzichtbar, schließlich legt Ihr damit schnell große Distanzen in der üppigen Spielwelt zurück. Allerdings ist Vorsicht geboten: Unzerstörbar sind die Vehikel nicht, was Eure Feinde schamlos ausnutzen.

INFOS

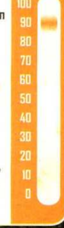
System	PS3, 360
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

FAR CRY 2

Das gefällt uns:
- » lebendig-dynamische Spielwelt mit klasse Optik
- » offenes Spieldesign mit vielen Freiheiten
- » vielseitige Gegner-KI
- » Alterung der Waffen

Daran muss gearbeitet werden
- » Kollisionsabfrage der Pflanzen
- » Sound noch unvollständig

Da brennt der Busch: Technisch wie spielerisch protzt "Far Cry 2" mit Innovationen und steuert auf den Shooter-Thron zu.

POTENZIAL


NACHRICHTEN



Neues aus der Welt der Videospiele

Mafia II

PS3 / 360 » Take 2 » 4. Quartal

TSCHECHIEN • "GTA IV" ist da und wird die Spielewelt die nächsten Monate beschäftigen – doch bei Take 2 nimmt das Projekt, das den Rockstar-Kollegen in der Gunst ablösen soll, immer konkretere Formen an. "Mafia II" kommt satte sechs Jahre nach dem Erstling, ist dafür aber besonders vielversprechend. Wie bei "GTA IV" steht ein virtuelles New York namens Empire City im Mittelpunkt, allerdings ist die Zeitepoche der entscheidende Unterschied: Die Ganovenwelt der 40er- und 50er-Jahre wird heraufbeschworen. Dabei setzen die Entwickler auf High-Tech, alles soll so realistisch wie möglich aussehen. So fallen etwa die Gesichter der Charaktere schon jetzt realistischer aus als bei "GTA IV". Über Details wie Story oder Missionsstruktur dringt noch nicht viel nach außen, doch der Vorgänger soll in allen Aspekten übertroffen werden: So wird der ehemals schwankende Schwierigkeitsgrad besser ausbalanciert, während Euch gleichzeitig die Gesetzeshüter nicht mehr ganz so nervig im Nacken sitzen. Neben der Haupthandlung stehen nun mehr Nebenaufgaben an, die auch dem Rest der Stadt Leben einhauchen. Auch Fahrverhalten und Schadensmodell der zahlreichen Fahrzeuge sowie die Intelligenz der CPU-Charaktere sollen auf heutige Standards gebracht werden – das klingt doch alles reizvoll, wir freuen uns jedenfalls schon jetzt drauf.



PS3 Die Entwickler legen besonders viel Wert auf grafische Details.



360 Ein echter Mafioso benutzt nicht nur Bleispritzen, sondern prügelt auch.

Rayman Raving Rabbids TV Party

Wii / DS » Ubisoft » 4. Quartal

FRANKREICH • Ubisofts urkomische Mümmler kommen wieder – das dürfte wohl niemand überraschen. Aber mit einer Sache war nicht unbedingt zu rechnen: Sie haben das Wii-Balance-Board für sich entdeckt! Bei der "TV Party" übernehmen die Chaoshasen alle Fernsehsender und bringen das gewohnte Programm durcheinander, weshalb über 65 neue Minispiele voller Parodien auf die üblichen Showkonzepte auf Euch warten. Was es genau zu erleben gibt, halten die Entwickler noch geheim, nur ein Gimmick wurde enthüllt: Einige Disziplinen steuert Ihr diesmal mit dem Hintern – der Gewichtserkennung von Nintendos "Wii Fit"-Brett sei Dank. Bis zu vier Spieler gleichzeitig oder acht abwechselnd dürfen im Party-Modus ran, was eine Frage aufwirft: Wie viele Aufgaben sind wohl wirklich für das Board gedacht und kann man sie auch anders steuern? Auf jeden Fall wird der Humor nicht zu kurz kommen, da sind wir uns sicher. Hoffentlich gibt es außerdem wieder eine richtige Solo-Kampagne, denn die ging uns im Vorgänger ab.



Wii Auf den Hintern, fertig, los: Beim nächsten Ausflug der Rabbids werden Eure Pobacken beansprucht.

Siren: Blood Curse

PS3 » Sony » 2008

JAPAN • Die Sirenen heulen wieder: Nach den beiden "Forbidden Siren"-Teilen auf der PS2 geht der Horror auf der PS3 weiter. Die Vorgänger lockten mit einer frischen Spielidee (blickt durch die Augen Eurer Gegner), es haperte aber in puncto Spielbarkeit. Im Juni erscheint Teil 3 in Japan unter dem Namen "Siren: New Translation" und soll einige Mängel vergessen machen. Und tatsächlich: In der Demo punktet das Kampfsystem. Das Anschleichen und Überfallen von Zombies klappt ebenso wie die Sixaxis-Einlagen: Schüttelt den Controller, um Türen zuzuhalten oder nachzuladen. Daneben überzeugt "Siren" grafisch mit glaubhaften Charakteren und einer gespenstischen Umgebung. Erleuchtet wird das Dunkel nur durch Eure Taschenlampe, in deren Schein Schatten bedrohliche Tänze aufführen. Wieder dabei sind sporadische Begleiter, die Euch schlagkräftig unterstützen oder für Ablenkung sorgen. Das lineare Abenteuer teilt sich in einzelne Kapitel und gibt Euch wenig Bewegungsfreiheit in den engen Levels. Auch die extrem nahe Kameraperspektive verdeckt mehr, als dass sie aufdeckt. Zumindest dürft Ihr "Siren: Blood Curse" auch aus der Ego-Sicht spielen.



PS3 Der neue Teil will deutlich mehr Action ins bisher ballerarme Spielprinzip bringen.

Mortal Kombat vs. DC Universe

PS2 / PS3 / 360 / Wii » Midway » 4. Quartal

USA • Für das Next-Gen-Debüt der Brutalo-Prügelei hat sich Midway einen überraschenden Partner gesucht: Die um blutrünstige Finisher nicht verlegene Kampfriege kloppt sich mit den Comic-Ikonen des DC-Universums. Auf dem Midway Gamer's Day gab es nur einen kurzen Trailer zu sehen, bei dem Sub Zero und Batman Hiebe austeilten – die anderen bestätigten Charaktere sind Scorpion und Superman. Letzterer ist übrigens nicht unverwundbar, sondern gegen magische Attacken empfindlich – und die gibt es in "MK vs. DCU" reichlich. Zu den weiteren Neuerungen gehören spezielle Nahkampfangriffe (Klose Kombat) sowie die Möglichkeit, sich auch bei Sturz aus großen Höhen zu beharken (Freefall Kombat). Das größte Rätsel wurde aber noch nicht gelüftet: Was bleibt wohl vom "MK"-Feeling übrig, wenn die Gewaltexzesse zurückgeschraubt werden und die altbekannten Fatalities ausbleiben?



360 Huch: Scorpion tritt Batman das Kreuz ganz ohne Blutschwall kaputt.

Lord of the Rings: Conquest

PS2 / PS3 / 360 / Wii » Electronic Arts » 4. Quartal



PS3 Mit den Ents gegen Orks und Saruman: Spielt die großen Schlachten!

USA • Ihr habt mit Begeisterung "Star Wars Battlefront" gezockt? Ihr mögt die "Herr der Ringe"-Geschichte? Hier kommt Euer Spiel! Schlagt Euch in der actiongeladenen Metzelei entweder auf die Seite der Guten und unterstützt Aragorn, Frodo & Co. oder paktiert mit den dunklen Mächten und kämpft z.B. als Saruman oder Balrog. Eure Alter Egos sind in vier Klassen gegliedert: Krieger, Bogenschütze, Magier und Späher versprechen unterschiedliche Fähigkeiten sowie Spielerlebnisse. Aber keine Angst vor Fehlentscheidungen, nach jedem Bildschirmtod bzw. vor jeder Mission dürft Ihr einen Recken wählen. Gefochten wird auf allen aus Buch und Filmen bekannten Schlachtfeldern wie der Pelennor-Ebene oder Helms Klamm – und mit allen bekannten Hilfsmitteln sowie Reittieren: Nutzt Rammen und Katapulte, steigt auf Olifanten und Ents.

Ninja Gaiden 2

360 » Tecmo » 6. Juni (EU-Ausland)

JAPAN • Am 6. Juni erscheint "Ninja Gaiden 2" auf der ganzen Welt – nur nicht in Deutschland. Arm ab, Rübe runter, 'ab 18'-Einstufung weg. Leider bedeutet kein deutscher Release auch keine Vorab-Testversion für die Presse. In San Francisco konnten wir die fertige Version anzocken und waren begeistert. Wir wunderten uns über einen leichteren Schwierigkeitsgrad, ließen mit der vertrauten Steuerung Köpfe rollen (freut Euch auf den 'Pürierstab') und genossen knackscharfe Optik sowie prall geformte Weiblichkeit – wer den Vorgänger mochte, wird Teil 2 lieben. Beim Plausch mit Team-Ninja-Boss Itagaki schloss der Meister eine Zweit- und Drittverwertung wie beim Erstling aus. O-Ton Itagaki: "Ich bin überhaupt nicht zufrieden mit 'Ninja Gaiden Sigma', ich hasse es." Klar, schließlich war 'Seine Unfehlbarkeit' beim PS3-Remake nicht involviert.



360 Oben Ryus Blutrache, unten trifft MAN!AC Itagaki.

Zitat des Monats

"Scheiß auf dieses ganze Casual-Games-Zeug!"

– Dan Houser, Vizepräsident von Rockstar



"Grand Theft Auto IV" ist fehlerfrei.

– Strauss Zelnick, Vorsitzender von Take 2

Splatterhouse

PS3 / 360 » Namco-Bandai » 2009

USA • Vor 20 Jahren in der Spielhalle: Rick zieht sich eine Maske über, mutiert zum Muskelprotz und rettet seine Freundin Jennifer aus den Klauen des durchgeknallten Dr. West. Blutfontänen, abgetrennte Körperteile und zermatschte Unholde säumen seinen Weg. Das wird nächstes Jahr genauso sein: Entwickler Bottle-Rocket (u.a. "The Mark of Kri" und "Rise of the Kasai" für PS2) verspricht im US-Magazin EGM ein Action-Gemetzel, "das jede Mutter schockieren und jeden Vater jubeln lassen wird." Beispiele gefällig? Rick kann einem Monster den Kopf abreißen und ihn als Wurfgeschoss nutzen oder herumliegende Beine als Baseballschläger-Ersatz hernehmen. Schauplätze sind unter anderem ein Kriegsschiff in einer Eiswelt, eine verfallene Stadt, durch die ein Zug rattert, und ein Sumpf. Auf der E3-Messe im Juli erwarten wir eine spielbare Version – mal sehen, wo bei all dem Blut der Spielspaß bleibt.



PS3 Brett vorm Kopf? Maskenmann Rick langt zu!

Jugendschutz verschärft

BERLIN • Von öffentlichen Diskussionen begleitet und gegen die Stimmen der Opposition verschärfte der Bundestag Anfang Mai das Jugendschutzgesetz. Die Novellierung folgt Vorschlägen der Familienministerin Ursula von der Leyen (CDU) und erweitert die Kriterien, die zu Verbot oder Indizierung von Computer- und Videospielen führen. Neben der bereits verbotenen "Gewaltverherrlichung" werden auch bei "besonders realistischen (...) Gewaltdarstellungen" Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverbote wirksam. Wie das Gesetz konkret umgesetzt wird, ist noch nicht bekannt. Nachdem der Leyen-Vorschlag getarnter Testkäufe im Handel offensichtlich vom Tisch ist, wurde als Hauptmaßnahme eine Vergrößerung der USK-Altersplakette verabschiedet, die auf einer Fläche von 1.200 Quadratmillimeter auf jedem Cover prangt (Abbildung oben in Originalgröße). Von "Gesetzes-Placebo" sprach die FDP, der jugendpolitische Sprecher der Grünen monierte, durch die Gesetzesänderung sei "kein zeitgemäßer Jugendschutz gewährleistet". Die Regierungsparteien CDU und SPD sehen die Gesetzesänderung nicht als Endpunkt, sondern als Stufe in einem Prozess.

Ubisoft: Let's go East!

PARIS • Kein Fleck auf dem Globus, an dem der französische Hersteller Ubisoft keine Videospiele produziert. Stark gemacht hat sich die Firma z.B. in Osteuropa und bereits 1992 ein Studio in Bukarest (Rumänien) eröffnet, 2006 folgte ein zweites in Sofia (Bulgarien). Letzteres beschäftigt 50 Mann, während in Bukarest sogar 500 Angestellte sitzen. Derzeit wird in Kiew ein neues Studio mit einem Dutzend Entwickler aus der Taufe gehoben, die Bukarest zuarbeiten und wie die beiden anderen Sebastien Delen unterstellt sind. Interessant sind für Ubisoft laut Pressemeldung die "300 ukrainischen Hochschulen und Bildungseinrichtungen im IT-Bereich" der ukrainischen Hauptstadt mit jährlich 7000 Absolventen.

Dreht man den Globus weiter nach Osten, erblickt man neben Ubisoft Singapur (das im Februar öffnete) ein neues Ubisoft-Fähnchen in Indien: Im Mai kaufte die Firma das in Puna ansässige Handy-Studio von Gameloft, das 120 Entwickler beschäftigt; an diesem Standort verlassen jedes Jahr 80.000 Absolventen die Uni.



Rückkehr zu Codemasters: Sega Racing Studio

ENGLAND • Das Hin und Her um den englischen Rennspiel-Entwickler Guy Wilday und sein Sega Racing Studio hat ein vorläufiges Ende gefunden: Wilday, Programmierer Chris Southall & Co. waren ursprünglich bei Codemasters im Team der "Colin McRae"-Spiele. 2005 lösten sich die Profis von ihrem Arbeitgeber, um "Sega Rally" für PlayStation 3 und Xbox 360 zu entwickeln. Aufgrund magerer Verkäufe lies Sega das Team nach nur einem Spiel fallen. Codemasters griff zu und stellte den einstigen Chefproduzenten und dessen Schäflein wieder ein. Wilday wurde vor gut einem Jahr in Szene und Internet bekannt, weil er die Bewegungskontrolle des Sixaxis-Joypads als "Müll" bezeichnete.



Lara 2008: Die Branche feiert in Bayern

MÜNCHEN • Komisch, dass es in Deutschland keinen bekannten Preis für Computer- und Videospiele gibt. Keinen Oscar, der zwischen kommerziellem Erfolg, künstlerischem Gehalt und technischem Wagemut die richtigen Kandidaten herauspickt. Die Lara, die der Münchner Verlag Entertainment Media jährlich vergibt, versucht die Lücke zu füllen und lockte im Mai zum zweiten Mal in den Süden. Als Kategorien wählte der Veranstalter ganz pragmatisch die USK-Altersfreigabe, was zur ulkigen Zusammenstellung von Kandidaten führte: Hinterm 'Kids Award' waren "PES 2008" und "SingStar" her; abgeräumt hat den Preis "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen". "Burnout Paradise" rang mit "The Simpsons", "Link's Crossbow-Training" um die 'Teen'-Lara, 'Youth' ging an Ubisoft (Jade Raymond grüßte per Video). In der Entscheidung um den Action-Award setzte sich Ataris PC-Spiel "The Witcher" gegen "Halo 3", "BioShock" und "Call of Duty 4" durch.

Für welche Qualitäten steht die Trophäe aus München? Am ehesten kann man sie als Auszeichnung für Marketing-Druck und Verkaufsstärke verstehen, wobei Entertainment Media die Preise unter Kunden und Geschäftpartnern verteilte. Preisträger waren gleichzeitig Sponsoren und Anzeigenkunden des Veranstalters, die gesichts- und namenlose Jury Entertainment-Media-Mitarbeiter. Eine Riege unabhängiger Juroren gäbe der bayerischen Lara ein hübscheres Gesicht.



Lara 2008: Mit Gala und Preisverleihung in USK-Kategorien feiern sich Spieleverlage und Handel – Erstere finanzieren das jährliche Spektakel.

NEWS-TICKER >> +++ Laden dicht: Activision gab die Schließung des Entwicklerstudios Underground Development (ehemals Z-Axis) bekannt. Der Publisher hatte das Studio 2002 erworben und 2005 nach Kalifornien verlegt. Letztes Spiel wird die PS3-Version von "Enemy Territory: Quake Wars" sein . +++ Ohren auf: Spielekomponist Yuzo Koshiro ("ActRaiser", "The Revenge of Shinobi") kommt zum Symphonic-Shades-Konzert am 23. August nach Köln. +++

FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL

JEDE WOCHE EINE PS3 ZU GEWINNEN INKLUSIVE DES GAMES EA SPORTS UEFA EURO 2008™.
BIS ZUM 29.06. MITZOCKEN* AUF WWW.COKE.DE!

ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER



Coca-Cola, Coke, die dynamische Welle und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig. The UEFA EURO 2008 TM official logo is protected by trademarks, copyright and/or design. All rights reserved.
* Aktionszeitraum vom 31.03. bis 29.06.08.

Studium unter afrikanischer Sonne

MAROKKO • Ab Herbst lockt ein neues Ausbildungszentrum angehende Spielentwickler nach Nordwest-Afrika: In Zusammenarbeit mit dem marokkanischen Medien-Unternehmen Sigma eröffnet Ubisoft einen Campus in Casablanca, der Software-Nachwuchs in Programmierung, 3D-Animation, Leveldesign und Projekt-Management ausbildet.

Das Gelände wird dem kanadischen Ubisoft Campus in Montreal nachempfunden und dem dortigen Cégep de Matane-College unterstellt; es kooperiert mit der National School of Game and Interactive Digital Media von Angoulême in Frankreich, dem Casablanca Polytechnic Institute und der Laval University in Quebec. "Ein wichtiges und motivierendes Projekt für Marokko", kommentiert Cyril Vermeil, Chef von Ubisoft Casablanca. "Der Campus demonstriert unser Vorhaben, die Talente von Morgen zu trainieren, wo immer sie auch sein mögen." In der Region engagiert sich die Firma seit 1998; die Belegschaft des dortigen Studios soll bis 2010 um 150 Arbeitsplätze erhöht werden.



Der Ubisoft Campus in Cassablanca ist eine Kooperation franko-kanadischer und afrikanischer Bildungseinrichtungen.

Game Studies: Buchreihe für Spielentwickler und -forscher

DEUTSCHLAND • Der Verlag Werner Hülsbusch (VWH) ist auf Informationswissenschaft und Medientheorie spezialisiert und Herausgeber einer Reihe speziell für Computer- und Videospiel-Profis – und solche die es werden wollen. Unter dem Label "Game Studies" sind bislang drei Bücher erschienen: "Game.Play.Story?" des Kommunikationswissenschaftlers Jörg Pacher (148 Seiten, 28,90 Euro) sowie "Game Controller" des Computer-Grafikers Hannes Witzmann (130 Seiten, 25,90 Euro), welche die Geschichte des Spiels von den Anfängen bis heute durchstreifen. Ersteres betrachtet die Software-Seite, Inhalte und Erzählstrukturen, das zweite Buch beschäftigt sich mit dem Eingabe-Interface und berücksichtigt die aktuelle Gesten-basierte Steuerung von Wii & Co. Die Hardcovers sind überarbeitete Fassungen von Diplom- bzw. Magisterarbeiten, farbig bebildert und mit Literaturverzeichnis versehen. Neu erschienen ist Stephan Schwingelers "Die Raummaschine", das sich auf 172 Seiten mit Raum und Perspektive im Computer-Spiel befasst – die Besprechung folgt in der nächsten MAN!AC.



Die drei Bücher der "Game Studies"-Reihe sind über den Buchhandel sowie direkt unter www.vwh-verlag.de erhältlich; ein Viertes ist in Vorbereitung.



Spielend studieren in Schottland: die Abertay University.

Videospiel als Pflichtfach

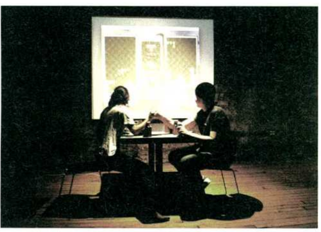
SCHOTTLAND • Videospiele in der Schule? Was in Deutschland verpönt oder sogar verboten ist, wird für Schotten bald Pflicht. Im Zuge des landesweiten Exzellenz-Curriculums beschäftigen sich schottische Schüler mit den Grundlagen der Spiele-Entwicklung.

Der Norden von Großbritannien will damit nicht nur die Medienkompetenz stärken, sondern auch seinen Platz bei der Spiele-Entwicklung ausbauen und sichern. So war die Abertay University die erste europäische Bildungseinrichtung mit Spieldesign-Studiengang und gilt heute als Dundee Institute of Technology als weltweit führend auf diesem Sektor. Wann gibt es eine ähnliche Förderung auch in Deutschland?

Für Schnelldenker mit Muckis: Tresling

USA • Designer Tom Gerhardt hat ein Faible für klare Formen, ungewöhnliche Anwendungen – und für Videospiele. Auf www.tresling.org stellt er sein neues Projekt vor, das ganz schön lustig aussieht: Gerhardt mixt "Tetris" mit Armdrücken zum titanischen Kampf der Schnelldenker und Super-Muckis. Gespielt haben wir MAN!ACs Tresling noch nicht, glaubt man Gerhardts Videos, scheint das Muskelspiel jedoch gut zu funktionieren und ordentlich Spaß zu machen. "Tresling" reduziert den Knobel-Klassiker nicht, sondern erweitert das Spielprinzip durch einen Duell-Modus, der es in sich hat: Während das Gehirn über der richtigen Passform grübelt, muss der Bizeps die nötigen Steinchen-Manöver gegen die Körperkraft des Gegners durchsetzen. "Alle sagten, das könne man nicht schaffen – ein Mix aus 'Tetris' und Armdrücken. Aber wie bei Stallone in 'Over the Top' passierte das Unmögliche, Träume wurden war, Tränen vergossen. Ich gebe Euch Tresling (...)", wirbt Gerhardt augenzwinkernd.









Was man nicht im Kopf hat, hat man in den Armen: Beim Tresling drücken Spieler ihre Blöcke gegen die Steine des Gegners durch.

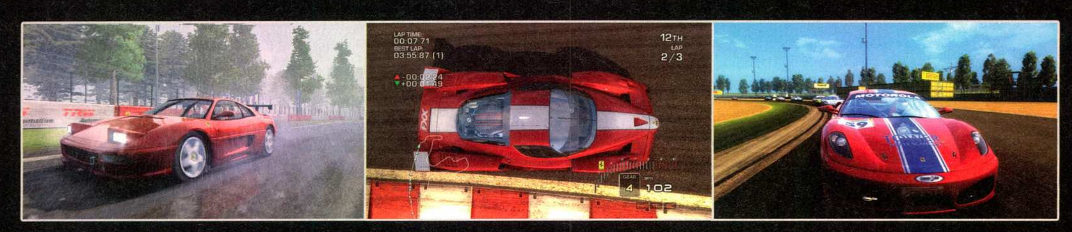
NEWS-TICKER >> +++ Ankündigungen: id Software gibt die Entwicklung von "Doom 4" bekannt, EA bringt "Fight Night Round 4" und Atari will in den nächsten fünf Jahren eine ganz Reihe "Earthworm Jim"-Spiele veröffentlichen. +++ Zahlen: Ubisoft hat über 6 Millionen Exemplare von "Assassin's Creed" verkauft, Activision gar 9 Millionen "Call of Duty 4"-Spiele, Sony schließlich brachte seit 1997 über 50 Millionen "Gran Turismo"-Spiele an den Mann. +++

Ferrari
Official Licensed Product

„Lässt die Konkurrenz weit hinter sich“
Official Playstation Magazine

Ferrari Challenge
Trofeo PIRELLI

www.fc.system3.com



- 100% Realismus dank original Fahrphysik
- Über 50 original Ferrari Modelle aus allen Epochen
- In Zusammenarbeit mit Ferrari und Bruno Senna entwickelt
- Alle original Strecken inklusive der Ferrari Teststrecke in Maranello



The Official Game From SYSTEM•3 | Wii | PLAYSTATION 3 | PlayStation 2 | NINTENDO DS

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli - The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

Echtes 3D? Dr. Boll arbeitet dran!



BAYERN • Künstliche Wesen, Objekte und Kulissen, die dreidimensional im Raum stehen, sind ein Traum von Medien-Freaks und Couch-Kartoffeln. Bislang ein unerfüllter: 30 Jahre nachdem R2D2 und Chewie im "Krieg der Sterne" holografische Monster übers Spielfeld schoben (Bild oben), gibt es keine visuelle Für-Jedermann-Technik, die räumlich unterhält. Film und Spiel beschränken sich auf flaches Display oder Leinwand.

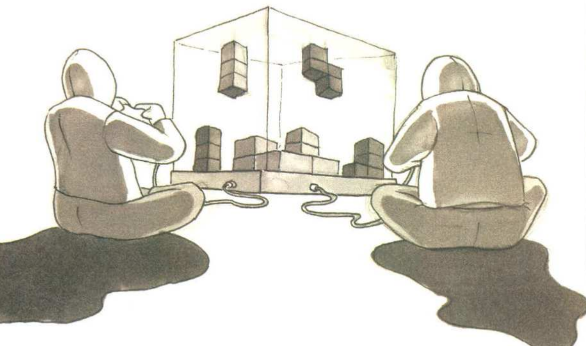
Besucher der CeBit 2008 staunten nicht schlecht, als an einem Stand der Messe Computer-generierte Gestalten auftauchten, um die man herumgehen und sie von allen Seiten betrachten konnte. Die Figuren standen nicht statisch im Raum wie klassische Hologramme, sondern waren animiert und konnten in Echtzeit manipuliert werden. Gute Voraussetzungen für ein neues Computerspiel-Erlebnis.

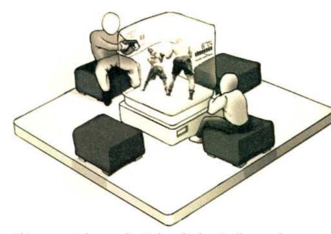
Erfinder der Maschine, deren funktionstüchtiges Modell so groß wie eine Waschmaschine ist, sind Physiker Dr. Peter Boll und ein Quartett deutscher Ingenieure, die sich zur Soscho GmbH zusammengeschlossen haben und auf einem ehemaligen Bauernhof im tiefsten Oberbayern forschen und tüfteln. Dr. Boll lässt eine konvexe Mattscheibe durch 60 x 64 RGB-LEDs bestrahlen und bewegt sie 750-mal in der Minute, senkrecht nach oben und unten. Den rasenden Bildschirm sieht man nicht, stattdessen setzt sich aus LED-Leuchten ein räumliches Bild zusammen. Die Mattscheibe zeichnet einen Kubus: Wie in einem Aquarium schweben bunte Fische über der Maschine. Medizinische und archäologische 3D-Daten verwandeln sich in räumliche Modelle.

Volumetrischer statt stereoskopischer Bildschirm

Theoretisch lässt sich jedes beliebige CAD-Objekt vom PC einspeisen; in der Gegenwart und Praxis begrenzt die Zahl der im Funktionsmodell verbauten LEDs die Auflösung auf 300 x 64 x 60 Pixel. Steigerung der Auflösung ist das nächste Ziel der Forscher, ebenso Sound und mehr Farben (momentan maximal acht). Gut ist, dass man keine Spezialbrille (wie für die meisten stereoskopischen Bildschirme) benötigt, auch ein Abdunkeln des Raums, das große Problem konventioneller Projektoren, entfällt – das 3D-Bild ist mit bloßem Auge und Tageslicht zu sehen.

Die Mankos des "Bollograph" möchte Soscho in den nächsten Monaten beseitigen: Die zur Bewegung der Mattscheibe nötige Mechanik ist groß und macht Krach – ein kontinuierliches Rattern, das selbst einen Xbox-360-Showroom stumm werden lässt. Nach dem Stromverbrauch fragten wir gar nicht. Das Potenzial der Technik ist nicht ausgereizt, denn bislang arbeitete Bolls Team daran nebenberuflich und ohne Millionen-Budget. Bisher wird geforscht, nicht vermarktet. CeBit 2008 war der erste Auftritt von Boll & Co. Neben wissenschaftlicher Visualisierung und Präsentationen z.B. auf Messen oder in Museen sieht Boll den Unterhaltungssektor und das Videospiel als Bühne für seine volumetrische Echtzeit-Animation. Eine simple "Tetris"-Variante ist implementiert: Die bunten Klötzchen fallen nicht in zwei Dimensionen, sondern im Raum. Der Spieler, der über PC-Tastatur oder kabellos z.B. mit iPhone steuert, muss um die Ecke sehen, um Steine zu stapeln.





Skizzen zeichnen die Zukunft des Bollographen: als Computergrafik-Bühne, Videospiel-Arena oder virtuelles Aquarium.





Vor-Prototyp: Auf der diesjährigen CeBit fand die erste Demonstration des "räumlichen Bildschirms" statt. Oben fällt ein Klötzchen im dreidimensionalen "Tetris", unten beugen sich die Erfinder Dr. Peter Boll (rechts) und Dipl. Ing. Christian Lepper über eine Echtzeit-Begegnung im Raum.

Auf die Ohren

USA • Das Ur-Videospiel "Pong" wurde in den letzten 25 Jahren auf jede Art implementiert, als Massen-Veranstaltung (z.B. in den 90er-Jahren auf der Ars Electronica), Kunstwerk (auf der Wanderausstellung Pong.Mythos, ab 2006) und Film-Gag (z.B. in "Die Simpsons: Horror frei Haus"). Während sich die Uni Leipzig mit "Pong" ins Guinness-Buch pusten will und dafür 500 Spieler in den Hörsaal holt (MAN!AC 06/08), reduziert US-Tüftler Mike McCracken den Atari-Klassiker zum intimen Ereignis für Kopf und Ohren. Von einer Installation im Wissenschaftsmuseum The Exploratorium inspiriert, bastelte er ein "Pong", das ohne Grafik auskommt und so auch von Blinden spielbar ist. McCracken verbaute Kopfhörer, Beschleunigungs-Sensor und Amateur-Entwicklungs-Kit Arduino (www.arduino.cc): Die Tonhöhe verrät, wo sich der Ball befindet. Der Kopf wird zum Schläger: Bewegt ihn der Spieler rechtzeitig und richtig, um das Geräusch zu zentrieren, wird der unsichtbare Ball zurückgeschlagen.



Ebenfalls Audio-basiert ist "Sonic Pong" der New Yorker Medienkünstler Tikva Morowati, David Hindman und Spencer Kiser: Hier hüpft man mit einem gewaltigen Schaumstoff-Schläger auf dem Kopf über den Asphalt, um den Ball – nur durch den Ton lokalisierbar – zurückzuschlagen.



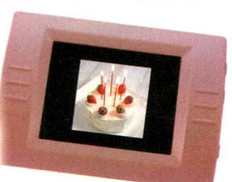


"Pong" für den Kopfhörer bastelte Mike McCracken (links), während New Yorker Tüftler "Sonic-Pong" im großen Maßstab spielen (oben).

DigiPod: Segas Foto-Kiste

JAPAN • Sega Toys ist eine Tochter von Sega für alles was Spaß macht, digital und nicht zu teuer ist, aber nicht in eine Konsole passt. Seit den 90er-Jahren verkauft die Firma u.a. Pico-Lern-Computer und SD-Card-betriebene Mini-Klaviere. Bisher nur in Japan erhältlich ist der "DigiPod", Segas neuester Toy-Streich: Der digitale Bilderrahmen zeigt auf einem 1,5-Zoll-Bildschirm Fotos, die über USB oder Speicherkarte geladen werden. DigiPod dient als statischer Rahmen (und ist dann von einem konventionellen Foto-Halter kaum zu unterscheiden), lässt aber auch Slideshows laufen. Der 8 cm breite und 5,7 cm hohe Flachmann ist kein technisches Wunderwerk, aber für umgerechnet 22 Euro ein schickes und anwenderfreundliches Accessoire.





Wünschen wir uns auch für Deutschland: Mit dem in drei Farben erhältlichen DigiPod gibt Sega Fotos und Slideshows einen preisgünstigen Rahmen.

Wireless Nunchuk Adaptor

Logic 3 » Wii » 18 Euro

Nicht selten wünscht man sich am Wii volle Bewegungsfreiheit ohne störendes Kabel. Logic 3 bringt nun einen aufsteckbaren Adapter, der die Nunchuk-Strippe durch Funk ersetzt. Bei der schwierigen Installation müsst Ihr zunächst das Kabel im Adapter mühsam aufwickeln und die zwei mitgelieferten AAA-Batterien einlegen. Dann den Empfänger an die Remote stöpseln – fertig! Optisch gewöhnungsbedürftig, stört der Adapter beim Spielen kaum. Allerdings machen sich nach längerer Spielzeit das höhere Gewicht und der etwas eingeengte C-Button bemerkbar.

Fazit: Größer und schwerer, aber drahtlos: Der klobige, Bügeleisen-artige Adapter befreit das Nunchuk vom Kabel.





Logitech Driving Force GT

Logitech » PS3, PS2 » 150 Euro

Mit Verspätung geht das offizielle "Gran Turismo"-Lenkrad an den Start. Hersteller Logitech betreibt dabei Hardware-Recycling: Die Pedale, die stabile Tischhalterung und der knackige Ganghebel wurden vom bewährten "Driving Force Pro" übernommen. Auffälligstes Merkmal ist der rote Drehkranz, mit dem Ihr das Quicktuning-Menü von "GT 5 Prologue" steuert. In den Optionen darf das Setup aber auch auf andere Tasten gelegt werden. Mit dem schwammigen Drehring ist genaues Justieren schwierig. Besser sieht's beim fein abgestuften Force Feedback aus – nur das Logitech G25 und Fanatecs 911-Lenker überzeugen hier mehr. Verschmerzbare Übel sind die schlecht zugänglichen L2/R2-Tasten sowie der lange Hebelweg der Schaltwippen.

Fazit: Das griffige, gummierte Lenkrad mit 900°-Einschlag bietet ein Plus an Fahrspaß dank feiner Force-Feedback-Effekte. Der unpräzise Drehring überzeugt weniger.



SPIELE-TERMINE



PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	12. Juni
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	20. Juni
Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	Juni
Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
Soul Nomad and the World Eaters	THQ	Action	Juni
CID the Dummy	Oxygen	Action	2. Quartal
Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	18. August
Mumie, Die	Vivendi	Action	August
Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Tanzspiel	September
Lego Batman	Warner	Action	September
Naruto: Ultimate Ninja 3	Atari	Action	September
TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	September
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
Avatar: The Last Airbender - Into the Inferno	THQ	Action	2008
Dawn of Mana	Square Enix	Rollenspiel	2008
Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	2008

PLAYSTATION 3

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Ego-Shooter	30. Mai
Seite 54	Race Driver GRID	Codemasters	Rennspiel	30. Mai
	High Velocity Bowling	Sony	Sportspiel	Mai
	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	Action	6. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
Seite 44	Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	Konami	Action-Adventure	12. Juni
	NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	12. Juni
Seite 58	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	13. Juni
	SingStar Vol. 2	Sony	Musikspiel	18. Juni
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	20. Juni
	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	26. Juni
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Bourne Komplott, Das	Vivendi	Action	27. Juni
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	Pimp My Ride	Activision	Simulation	2. Quartal
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
	Buzz! Quiz TV	Sony	Geschicklichkeit	2. Juli
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Soulcalibur IV	Ubisoft	Beat'em-Up	31. Juli
Seite 54	Siren Blood Curse	Sony	Action-Adventure	Juli
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	18. August
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	29. August
	Baja	THQ	Rennspiel	August
	Brothers in Arms: Hells Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	August
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	12. September
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	September
	Hellboy The Science of Evil	Konami	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	September
	Bejing 2008	Sega	Sportspiel	3. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	3. Quartal
	Fracture	Lucas Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
Seite 15	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	Overlord: Raising Hell	Codemasters	Action-Adventure	3. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	3. Quartal
Seite 34	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
	Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi	Action	4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
Seite 30	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry Box Office Bust	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	4. Quartal
Seite 34	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2008
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	2008
	Bionic Commando	Capcom	Action	2008
	Brütal Legend	Vivendi	Action-Adventure	2008
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi	Ego-Shooter	2008
	Coded Arms Assault	Konami	Ego-Shooter	2008
	Elveon	10tacle	Rollenspiel	2008
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	2008
Seite 8	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2008
	Golden Axe: Beast Rider	Sega	Action	2008
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	2008
Seite 14	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	2008
Seite 15	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Resident Evil 5	Capcom	Action	2008
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	2008
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	2008
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Prototype	Vivendi	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
	Darksiders Wrath of War	THQ	Action	2009

XBOX 360

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Ego-Shooter	30. Mai
Seite 54	Race Driver GRID	Codemasters	Rennspiel	30. Mai
	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	Action	6. Juni
Seite 64	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Capcom	Action	6. Juni
Seite 15	Ninja Gaiden II	Microsoft	Action	6. Juni
	NASCAR 09	Electronic Arts	Rennspiel	12. Juni
Seite 58	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	13. Juni
Seite 34	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	20. Juni
	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	26. Juni
	Command & Conquer 3: Kanes Rache	Electronic Arts	Strategie	26. Juni
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Bourne Komplott, Das	Vivendi	Action	27. Juni
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	Smash Court Tennis 3	Atari	Sportspiel	Juni
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Soulcalibur IV	Ubisoft	Beat'em-Up	31. Juli
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	18. August
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	29. August
	Baja	THQ	Rennspiel	August
	Brothers in Arms: Hells Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	August
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	12. September
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	September
	Hellboy The Science of Evil	Konami	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	September
	Bejing 2008	Sega	Sportspiel	3. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	3. Quartal
	Fracture	Lucas Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
Seite 15	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	3. Quartal
Seite 40	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
Seite 24	Gears of War 2	Microsoft	Action	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi	Action	4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
Seite 30	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry Box Office Bust	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	4. Quartal
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2008
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	2008

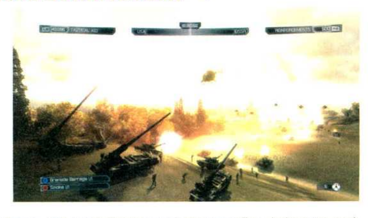
Lego Batman



"Das sieht ja aus wie 'Lego Star Wars' – nur mit Superheld Batman!"

Entwickler Traveller's Tales entführt Euch ins klotzige Gotham City. Doch hier stehen keine Autorennen an, sondern die Verbrecherjagd. Joker, Catwoman, Riddler und andere Schurken mischt Ihr allein oder zusammen mit Robin auf. Neben Spezialanzügen greift Ihr aufs Batmobil und den zielsicheren Batwing zurück.

World in Conflict: Soviet Assault



Echtzeitstrategie-Spiele auf Konsolen müssen eine ans Pad angepasste Steuerung bieten – hier setzt "Soviet Assault" Maßstäbe. Von der Ein-Knopf-Kontrolle für Anfänger bis hin zu selbst erstellten Gruppen-Kommandos via Steuerkreuz: Ihr habt stets alles im Griff! Der Schwerpunkt wird auf Action liegen, mit Rohstoffabbau und Truppenaufbau belästigen Euch die schwedischen Entwickler Massive nicht. Zuckerl für PS3- und Xbox-360-Strategen: Einheiten lassen sich via Sprachsteuerung ordern.



	Avatar: The Last Airbender – Into the Inferno	THQ	Action	2008
	Bionic Commando	Capcom	Action	2008
	Brütal Legend	Vivendi	Action-Adventure	2008
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi	Ego-Shooter	2008
	Elveon	10tacle	Rollenspiel	2008
Seite 30	Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	2008
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	2008
Seite 8	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2008
	Golden Axe: Beast Rider	Sega	Action	2008
	Halo Wars	Microsoft	Strategie	2008
Seite 14	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	2008
Seite 15	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Resident Evil 5	Capcom	Action	2008
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2008
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	2008
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Darksiders Wrath of War	THQ	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Prototype	Vivendi	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009

Wii

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	30. Mai
	Death Jr.: Root of Evil	Eidos	Action	30. Mai
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
	Pool Party	South Peak	Sportspiel	9. Juni
	Emergency Heroes	Ubisoft	Rennspiel	12. Juni
	Family Ski	Nintendo	Sportspiel	13. Juni
Seite 57	Okami	Capcom	Action-Adventure	13. Juni
Seite 34	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	20. Juni
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	20. Juni
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	27. Juni
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
Seite 57	Sports Island	Konami	Sportspiel	Juni
	Bust a Move	THQ	Denken	2. Quartal
	CID the Dummy	Oxygen	Action	2. Quartal
	Pimp My Ride	Activision	Simulation	2. Quartal
	Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	31. Juli
	Opoona	THQ	Rollenspiel	Juli
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	18. August
	Mumie, Die	Vivendi	Action	August
	Battle of the Bands	THQ	Musikspiel	12. September
	Family Trainer	Atari	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Lost in Blue	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	3. Quartal
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Sam & Max Season One	Jowood	Adventure	4. Quartal
	Avatar: The Last Airbender – Into the Inferno	THQ	Action	2008
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	2008
	Deadly Creatures	THQ	Action	2008
	Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	2008
	Dragonology	Codemasters	Action	2008
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	2008
	Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	2008
	Soulcalibur Legends	Ubisoft	Action	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	2008
Seite 32	Mad World	Sega	Action	2009

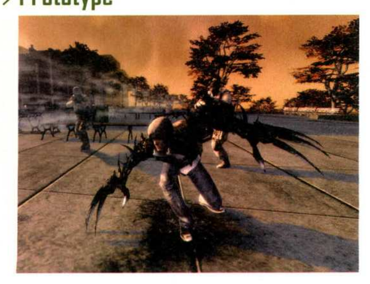
PSP

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 53	Everybody's Golf 2	Sony	Sportspiel	4. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
Seite 56	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	Rollenspiel	20. Juni
	Rad Manager Pro – Tour de France 2008	Focus	Simulation	20. Juni
	Echochrome	Sony	Denken	25. Juni
	Secret Agent Clark	Sony	Action	25. Juni
	CID the Dummy	Oxygen	Action	2. Quartal
	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2	Konami	Multimedia	2. Quartal
	Space Invaders Extreme	Square Enix	Geschicklichkeit	4. Juli
	Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2	Atari	Action	Juli
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	18. August
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	September
	Hellboy The Science of Evil	Konami	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	25. Juni
	Brooktown: SeniorHigh	Konami	Ego-Shooter	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008

DS

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 54	Race Driver GRID	Codemasters	Rennspiel	30. Mai
	Streetfootball	Deep Silver	Sportspiel	30. Mai
	Etrian Odyssey	Nintendo	Rollenspiel	6. Juni
	Jackass – The Game	Empire	Action	6. Juni
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
Seite 61	New International Track & Field	Konami	Sportspiel	12. Juni
	Ecolis – Rette den Wald	Eidos	Simulation	13. Juni
	Looney Tunes	Eidos	Geschicklichkeit	13. Juni
	Prof. Brainmaniac	White Park Bay	Denken	13. Juni
Seite 64	Soul Bubbles	Eidos	Geschicklichkeit	13. Juni
	Mein Vital-Coach	Ubisoft	Simulation	19. Juni
	8 Ball All Stars	Oxygen	Sportspiel	25. Juni
	Kung Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
	Ninja Gaiden: Dragon Sword	Ubisoft	Action-Adventure	26. Juni
	Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	Strategie	27. Juni
	Fizz	Lexicon	Denken	27. Juni
	Harvest Fishing	Eidos	Simulation	27. Juni
	Joint Task Force	Lexicon	Strategie	27. Juni
	Incredible Hulk, The	Sega	Action	Juni
	CID the Dummy	Oxygen	Action	2. Quartal
	City Life DS	MonteCristo	Strategie	2. Quartal
	Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	2. Quartal
	Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal
	Farm Life	Ubisoft	Simulation	3. Juli
	Arkanoid DS	Square Enix	Geschicklichkeit	4. Juli
	MahJongg DS	Braingame	Denken	4. Juli
	Pokémon Mystery Dungeon Erkund. Dunkelheit	Nintendo	Rollenspiel	4. Juli
	Pokémon Mystery Dungeon Erkund. Zeit	Nintendo	Rollenspiel	4. Juli
	Space Invaders Extreme	Square Enix	Geschicklichkeit	4. Juli
	Guitar Hero: On Tour	Activision	Musikspiel	24. Juli
Seite 58	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	Juli
	Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	Action	18. August
	Mumie, Die	Vivendi	Action	August
	Lego Batman	Warner	Action	September
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Drawn to Life – Spongebob und der mag. Stift	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Lifesigns – Hospital Affairs	Jowood	Simulation	3. Quartal
	Lock's Quest	THQ	Action-Adventure	3. Quartal
	Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
	Mega Man Star Force 2	Capcom	Jump'n'Run	3. Quartal
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	Oktober
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
	Avatar: The Last Airbender – Into the Inferno	THQ	Action	2008
	Cooking Mama 2	Nintendo	Simulation	2008
	Dr. Mario & Bazillenjagd	Nintendo	Denken	2008
	Dragonology	Codemasters	Action	2008
	DS Novel	Nintendo	Adventure	2008
	GoPets	Konami	Simulation	2008
	Phoenix Wright Ace Attorney: Trial & Tribulations	Capcom	Simulation	2008
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	2008
	Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Infinite Line	Sega	Action	2009

→ Prototype



Vivendis SciFi-Action "Prototype" wurde aus nicht genannten Gründen auf 2009 verschoben. Auf der Heft-DVD findet Ihr einen umfassenden Bericht inklusive Interview.

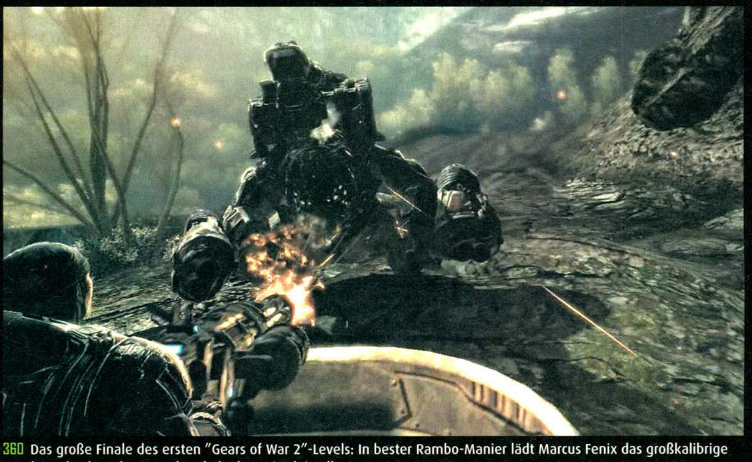
City Life DS ←



Konkurrenz für das altehrwürdige "Sim City": In "City Life DS" stampft Ihr Eure eigene Metropole aus dem Boden. Errichtet Fabriken, Wohngebiete und Freizeitmöglichkeiten, um immer mehr Einwohner und damit auch Steuerzahler in die Stadt zu locken.

Gears of War 2

Mehr Gegner, mehr Abwechslung, mehr Grafik und vor allem... mehr Kettensägen! MAN!AC berichtet live und ungeschnitten von der "Gears of War 2"-Front.



360 Das große Finale des ersten "Gears of War 2"-Levels: In bester Rambo-Manier lädt Marcus Fenix das großkalibrige Geschütz durch und pumpt das Ekelpaket mit Blei voll.

Kleiner Mann ganz groß: Cliff Bleszinski grinst von einem Ohr zum anderen, als er uns stolz verkündet, dass wir sogleich die Weltpremiere der ersten Spielszenen von "Gears of War 2" erleben werden. Er greift zum Xbox-360-Pad, dreht den Sound auf und startet das erste Level des Spiels – nicht ohne vorher zu verkünden: "Teil 2 wird größer, besser und noch viel fieser." Die Story schließt nahtlos an den Erstling an: Sechs Monate nach der vermeintlichen Niederlage sind die Locust – Ihr wisst schon, diese hässlichen Alienmonster – zurück und natürlich sind sie zahlreicher als je zuvor. Die Menschheit unternimmt einen letzten, verzweifelten Versuch, diese Biester ein für allemal vom Angesicht des Planeten zu tilgen – sie startet einen Angriff auf die unterirdischen Brutstätten der Fieslinge. So viel zur Story,



360 Schlachtengemälde von epischem Ausmaß: "Gears of War 2" setzt auf turmhohe Feinde, Explosionen und Ballereien nonstop.



360 Dazugelernt: Marcus schnappt sich einen leblosen Locustköper und geht hinter der Fleischwand in Deckung.

360 Bessere Hardware-Ausnutzung dank mehr Entwicklungszeit: Zirka 30 Locust-Schergen stürmen gleichzeitig ans Tageslicht.

mehr wird wohl nicht drin sein – die Erfahrung der erzählerischen Nullnummer des Erstlings lehrt uns, dass wir den Versprechungen einer "intensiven, sehr düsteren Geschichte" keinen Glauben schenken sollten. Aber wer braucht schon Story, wenn feinste HD-Optik und derber Surroundklang den Krieg ins Wohnzimmer bringen – das hat bei "Call of Duty 4" auch niemanden gestört.

Cliffy spielt vor, wir fiebern mit: Auf einem dick gepanzerten Tunnelgräber rollt Marcus Fenix ins Verderben – vor, hinter und über ihm tobt die Schlacht. Der Feind lässt Granatengrüße auf Epics Anabolika-Fraktion regnen, Marcus zerlegt den explosiven Meteoritenschauer mit einigen trockenen Schüssen aus der Shotgun. Uns fällt auf, dass die dauerdunklen Umgebungen des Erstlings einer helleren, weitläufigen Waldlandschaft gewichen sind. Mutig kämpfen die Farben der Bäume gegen düster-blaugraue Bump-Mapping-Monster an. Als die Locust unser Fahrzeug lahmlegen und Marcus in den Bodenkampf zwingen, wird klar, dass die Entwickler die Spielmechanik des Vorgängers unverändert übernommen haben: Hinter umgestürzten Säulen in Deckung gehen, mit einer Granate das Erdloch der Mistkerle ausräuchern, anschließend über die Deckung flanken und die verbliebenen Schergen über Kimme und Korn zum Tanz bitten – prompt spritzt des Pixelblut munter durch die Gegend.

Teil 2 sieht noch schicker aus und brennt ein Action-Feuerwerk sondergleichen ab.

Wie gewohnt fokussiert ein Druck auf die Y-Taste Euren Blick auf das nächste wichtige Ereignis: In diesem Fall rückt mensch-



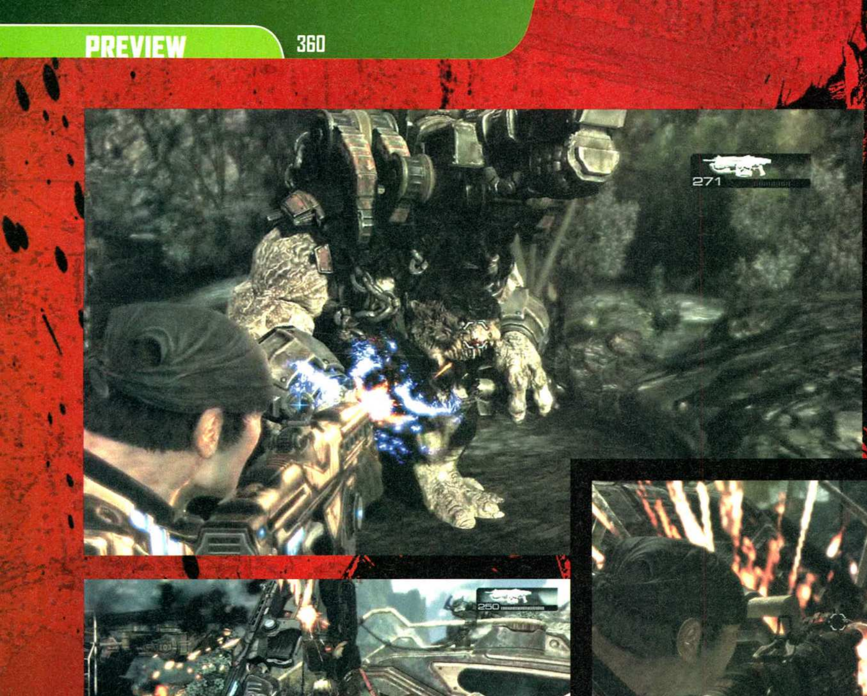
360 Warum kommt "Gears of War 2" in Deutschland nicht in die Läden? Ein kleiner, aber feiner...



360 ...Hinweis könnte diese Kettensägen-Attacke sein: sachte ansetzen, dann den Motor anwerfen...



360 ...und ganz langsam nach oben durchziehen. Das schmerzt und macht ziemlich viel Dreck.



360 Mit Kanonen auf Spatzen schießen: Euer Standard-MG fügt dem Locust-Giganten nur Kratzer zu.

360 Fette Typen, fette Knarren, fette Explosionen: "Gears of War 2" kommt aus den USA und basiert auf der Unreal Engine 3 – das sieht man dem Spiel an.

360 Kettensägen-Duell: Hämmert sofort auf die B-Taste, wenn Ihr nicht als Locust-Mahlzeit enden wollt.

liche Unterstützung an, Marcus schwingt sich auf das nächste Gefährt und tuckert einem gefährlich brodelnden Lavafeld entgegen. Noch während wir das kommende Böse erahnen, ist es auch schon da – in Form eines überdimensionalen Alienmonsters mit dickem Raketenwerfer. Ganz nebenbei strömen mehrere Dutzend Standardgegner aus ihren Erdlöchern, fast unbemerkt verabschieden sich gleichzeitig die angrenzenden Nadelbäume mit einem eklatant schönen Waldbrand: "Gears of War 2" zeigt, zu welchen grafischen Höchstleistungen die Hardware fähig ist.

Inzwischen haben die Locust ein Fahrzeug unter ihre Kontrolle gebracht, nehmen Kurs auf unser Vehikel und hopsen munter über die Reling. Doch Marcus hat für die Neuankömmlinge eine Überraschung parat: Er fordert das erstbeste Monster zum Kettensägenduell (möglichst rasch auf die B-Taste hämmern) und zersägt seinen Gegner im Erfolgsfall der Länge nach. Locust Nummer zwei ergeht es nicht besser: Er wird über den Haufen geballert, nach dem Ableben als Kugelfang missbraucht und anschließend achtlos über Bord geworfen. Kaum ist der Angriff abgewehrt, droht die nächste Gefahr. Eine schmale Brücke, die unmöglich Platz für beide Gefährte bietet, kommt rasend näher. Kein Problem für Herrn Fenix: Einige gezielte Salven und der Fahrer des feindlichen Gefährts segnet das Zeitliche. Genüsslich beobachten wir, wie die restlichen Locust mit Karacho in die Schlucht und damit in ihr Verderben stürzen. Bleibt 'nur' noch das große Vieh mitsamt seinem Raketenwerfer: Im Testosteronrausch klemmt sich Marcus hinter das Bordgeschütz, nimmt eine Notamputation beider Monsterarme vor und lässt den Schädel des Locust-Riesenbabys platzen.

Ein Locust wird über den Haufen geballert, danach als Kugelfang missbraucht und anschließend über Bord geworfen.

Der Bildschirm wird dunkel, die "Gears of War 2"-Demo ist aus, wir atmen durch.

Unser vorläufiges Fazit: Teil 2 sieht noch schicker aus und brennt ein Action-Feuerwerk sondergleichen ab, hat außer neuen Szenarien und dezent bunterer Optik aber wenige bis gar keine Neuerungen am Start. Wen das nicht stört, der freut sich auf den November – dann erscheint der Xbox-360-Blockbuster, aber nicht in Deutschland. *ms*

360 Intelligenzbolzen sind rar unter Euren Feinden – einige haben jedoch genug Grips, im richtigen Moment in Deckung zu gehen.

INFOS

System	360
Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Action
Termin	November

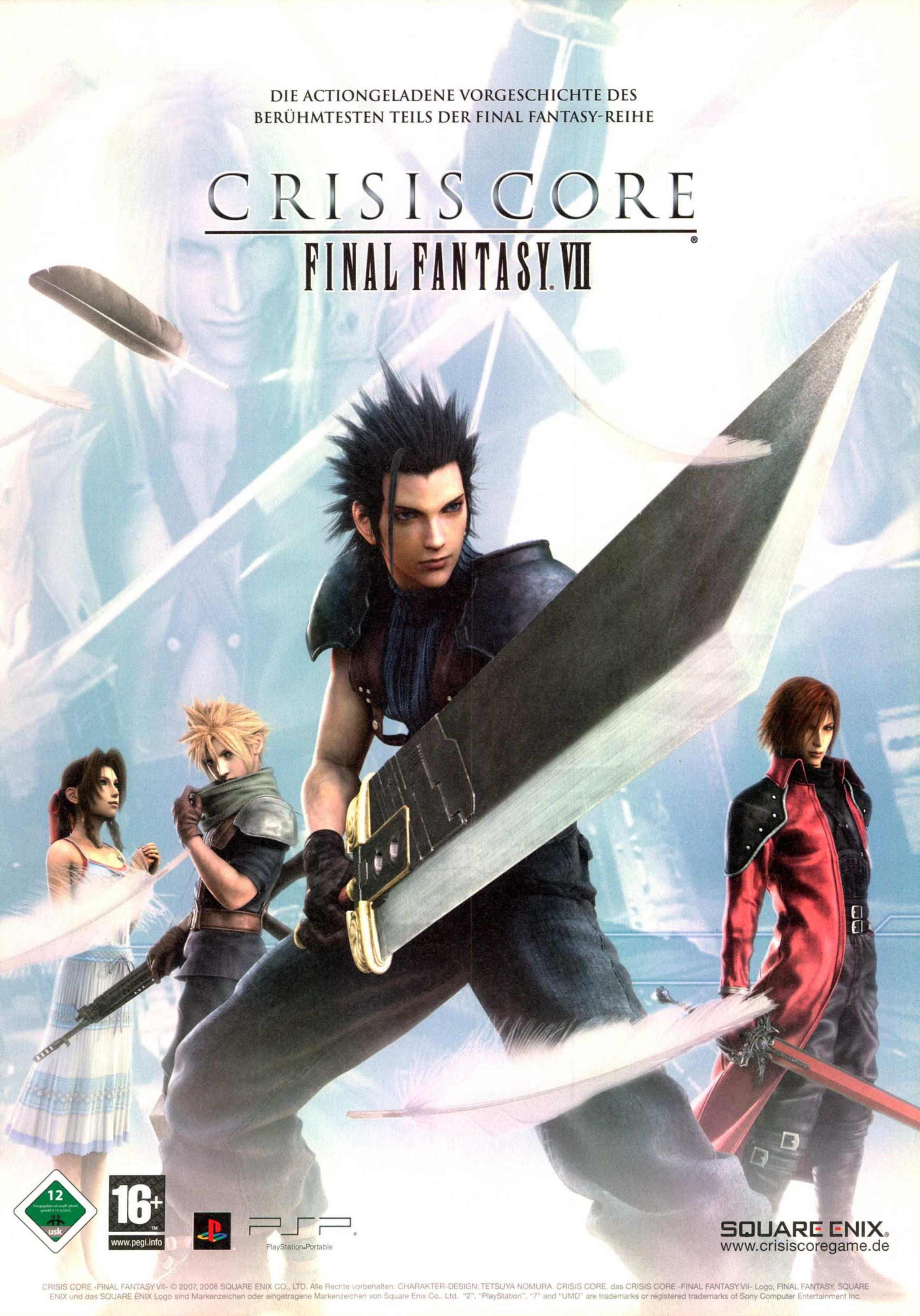
GEARS OF WAR 2

Das gefällt uns:
- Hammeroptik- und -sound
- Gegnerzahl auf dem Bildschirm drastisch erhöht
- weitläufigere Umgebungen

Daran muss gearbeitet werden:
- Spielablauf nahezu identisch zum Vorgänger
- Gegner- und Mitspieler-KI nach wie vor mittelmäßig

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Keine Experimente: Macho-Ballerei mit reichlich Blut und noch mehr Action. Konsole anwerfen, Hirn ausschalten und Spaß haben – kommt leider nicht in Deutschland.



DIE ACTIONGELADENE VORGESCHICHTE DES
BERÜHMTESTEN TEILS DER FINAL FANTASY-REIHE
CRISIS CORE
FINAL FANTASY.VII
12
usk
16+
www.pegi.info
PlayStation.Portable
SQUARE ENIX.
www.crisiscoregame.de
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- © 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTER-DESIGN: TETSUYA NOMURA. CRISIS CORE, das CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- Logo, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX Logo sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Square Enix Co., Ltd. "2", "PlayStation", "7" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MotorStorm Pacific Rift



PS3 Blur-Effekt für mehr Geschwindigkeitsrausch: Das Verwischen der Bildschirmränder tritt beim laufenden Spiel allerdings stark in den Hintergrund.

MAN!AC wühlt im Dreck: Wir haben die Schlammschlacht gespielt und mit den verrückten Programmierern gesprochen.

Mit "MotorStorm" gelang Sony pünktlich zum PS3-Start ein adrenalingeladener Verkaufsschlager. Über drei Millionen Mal wanderte die optisch beeindruckende Next-Gen-Raserei über die Ladentische. Kein Wunder also, dass der Nachfolger nicht lange blabla bla... Seid Ihr schon eingeschlafen? Dann wacht gefälligst auf und freut Euch mit uns auf die heißeste Rennspielfortsetzung des Jahres. Wir haben das dreckige Raservergnügen in London gespielt, sind auf den neuen Monstertrucks geritten und haben mit Paul Hollywood, dem charismatischen Creative Director der Evolution Studios gesprochen.

Was erwartet Euch bei "MotorStorm: Pacific Rift"? Mehr Strecken (sechzehn an der Zahl), ein Vierspieler-Splitscreen-Modus und eine neue Fahrzeugklasse (Monstertrucks) – das hört sich gut an, ist aber Pflicht. Sechs verschiedene Umgebungen (u.a. Dschungel, Sümpfe, Berge, Strand) in einer bunten Inselwelt, kein Nachladen bei der Autoauswahl sowie der neue Action-Button für wüste Rempeleien – das klingt schon besser, reicht uns aber nicht! Wahrscheinlich sind es die kleinen Details, die dafür sorgen, dass sich "Pacific Rift" trotz des frühen Stadiums echter anfühlt als der Vorgänger. Bestes Beispiel dafür sind die zahlreichen Wasserlöcher: Einerseits bremst das virtuelle Nass Eure Jagd nach der Spitzenposition spürbar ab, andererseits verhindert die willkommene Kühlung, dass Euch beim Dauerboost der Motorblock um die Ohren fliegt. Ähnlich akribisch wurde die Interaktion mit der Flora des Eilands implemen-

IM GESPRÄCH: PAUL HOLLYWOOD, CREATIVE DIRECTOR



MAN!AC: Beim Probespiel entdeckten wir den neuen 'Action'-Button – was hat es damit auf sich?

Hollywood: Je nachdem, in welchem Vehikel der Fahrer sitzt, löst er ganz unterschiedliche Bewegungen aus: Motorrad- oder ATV-Fahrer ducken sich unter Baumstämmen hindurch, springen mit einem Bunny Hop über Hindernisse oder schlagen nach dem Gegner. Monstertrucks hingegen rammen ihren Gegner mit einem raschen Seitwärtsdrift brutal von der Strecke.

Was macht die Insel als Austragungsort besser als den Grand Canyon von Teil 1?

Die Insel ist aufgrund der vielen Umgebungen natürlich abwechslungsreicher und – was noch viel wichtiger ist – sie ist jetzt der größte Feind des Spielers. Die Natur schlägt zurück und die Fahrer bekommen ihre Macht auf jeder Strecke zu spüren.

"MotorStorm" brachte frischen Wind ins Rennspielgenre – nicht gerade ein Markenzeichen Eurer "WRC"-Serie...

Nach fünf Spielen mit der Rallye-Lizenz wollte ich etwas machen, das über die Stränge schlägt, das alle Regeln missachtet. Ich konnte ja kein WRC-Auto einfach mitten ins Publikum rasen lassen, also hat sich dieser Drang, etwas Verrücktes zu machen, fünf Jahre aufgestaut. Mit der "MotorStorm"-Marke leben wir diesen Traum aus.

Die letzten Rennen in "MotorStorm" waren verdammt hart, um nicht zu sagen unfair. Steht uns das erneut bevor?

Nein, so schwer wird es nicht. Wir hatten wegen des Hardware-Starts nur zwei Wochen Zeit für Verbesserungen, die Spielbalance war ein Teil davon – diesmal sind es drei bis vier Monate. Leicht machen wir es Euch aber auch am Ende von "Pacific Rift" nicht!

Drei Jahre sind seit dem grafisch nie erreichten Rendertrailer der E3 2005 vergangen – war diese Form der Präsentation rückwirkend betrachtet ein Fehler?

Ich denke nicht. Wir wollten das Spiel bekannt machen und das ist uns geglückt. Zum damaligen Zeitpunkt hatten wir weder Hardware noch Software, deshalb entschlossen wir uns, einen Trailer zu rendern. Darin sollten jedoch nur Elemente enthalten sein, die später auch Teil des fertigen Spiels werden.

PS3 Für die nächste Vorschau wünschen wir uns Bildschirmfotos aus der echten Spielperspektive – diese Kamerasicht wird es im Spiel nicht geben.

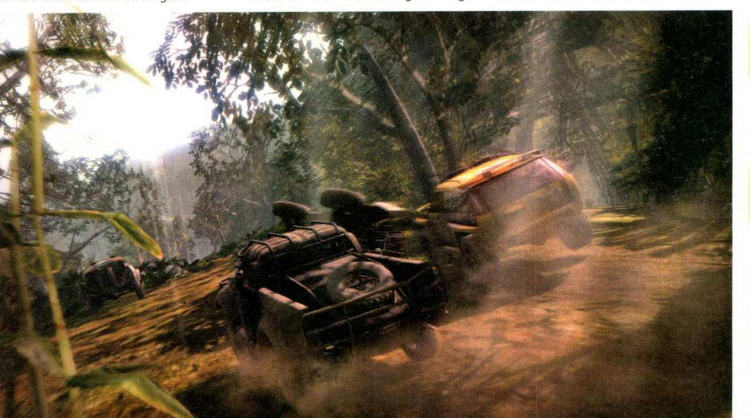
PS3 Jetzt in Farbe und bunt: Die erdigen Rottöne des Erstlings sind der poppigeren Dschungelumgebung gewichen.

tiert: Mit dem Truck mäht Ihr Gestrüpp mühelos beiseite, im leichten Buggyflitzer hingegen hebeln Euch Büsche schnell aus – nehmt entweder einen Umweg in Kauf oder klemmt Euch ans Heck eines LKWs und lasst ihn die Drecksarbeit erledigen.

Also alles perfekt im Inselparadies? Nein. Die gezeigte Version wurde von Rucklern geplagt, hatte so manches Problem mit der Kollisionsabfrage, beleidigte unsere verwöhnten Augen mit unscharfen Texturen und ließ die groß angekündigten interaktiven Streckenelemente links liegen. Warum "Pacific Rift" trotzdem ein Hit wird? Weil uns die Erfahrung lehrt, dass grafische Bugs und hässliche Texturen bei derart wichtigen Spielen in der fertigen Fassung meist keine Chance haben.

Auf der Zielgerade zermalmten wir mit dem Monstertruck ein Motorrad samt Pilot.

Und weil das einzigartige "Motorstorm"-Gefühl allgegenwärtig war: Auf der Zielgerade zermalmten wir mit dem Monstertruck ein Motorrad samt Pilot, nach einem brutalen Crash freuten wir uns über die herrlich verbeulte Karre oder beobachteten den Biker bei seinem Annäherungsversuch mit einer Palme. Umringt von überwucherten Ruinen strahlten wir mit dem letzten Sonnenlicht um die Wette – zumindest solange, bis sich unser Motor in einen Feuerball verwandelte; das kann passieren, wenn man es mit dem Boost zu gut meint. Die Verzweigungen und Abkürzungen sorgten erneut für Spannung bis zum letzten Meter, die arcadelastige, aber stets fordernde Steuerung trug zum feinen Fahrgefühl das ihre bei. *ms*



PS3 Wer gerne rempelt, zieht auch mal den Kürzeren: Gegner rammen Euch, Bodenwellen hebeln Euer Vehikel aus und Bäume tauchen unvermittelt vor Eurer Kühlerhaube auf.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Evolution Studios, England
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	3. Quartal

MOTORSTORM: PACIFIC FIFT

Das gefällt uns:
- » unerreicht actionlastige Rambo-Rennen
- » mehr Abwechslung auf der Insel
- » Interaktion mit Wasser und Wald

Daran muss gearbeitet werden:
- » Ruckler und Matschtexturen
- » nur eine neue Fahrzeugklasse

Rassige Rallye-Raserei in nagelneuer Umgebung. Spielerisch schon wieder richtig gut – einige technische Kinderkrankheiten stören noch.





360 Die Entwickler versprechen Download-Inhalte, jeweils für PlayStation 3 und Xbox 360 exklusiv.



Ghostbusters

Wer hat die denn gerufen? Geister sind out und den 80er-Gruselklamauk mit Bill Murray, Dan Aykroyd & Co. kennt sowieso keiner mehr. Oder doch?

"Das 'Ghostbusters'-Logo ist weltweit das zweitbekannteste – nach dem von Coca-Cola", verrät uns Mark Randel, Präsident des Entwickler-Studios Terminal Reality. Da haben wir den Salat. Und die Soße gleich oben drauf, denn das neue "Ghostbusters"-Spiel sieht vielversprechend aus.

Großen Anteil daran hat die firmeneigene Infernal Engine, die aufwändige Grafik- und Physikspielereien erlaubt. Eine Echtzeit-Demo auf der PlayStation 3 lässt uns staunen: In einer Straße laufen 1.000 Leute herum, alle ausgestattet mit eigener KI und eingekleidet in ordentliche Texturen. Ein Stampfen kündigt Unheil an. Ein haushoher Marshmallow Mann biegt um die Ecke, die Passanten geraten in Panik. Die Flüchtenden rotten sich in Grüppchen zusammen und laufen schreiend vor dem Ungeheuer davon. All das passiert in einer hochauflösenden, fein reflektierenden Häuserschlucht – ruckelfrei.

Das macht Eindruck, aber die Engine kann mehr. Zum Beispiel fast alle Gegenstände zu Bruch gehen lassen. Da werden Tische zerlegt, Fenster eingeschmissen und Regale zerschmettert. Bücher fliegen durch die Luft, fallen platschend ins Wasser und lösen dabei kleine Wellen aus, die andere Gegenstände zum Tanzen bringen. Zum Abschluss türmen sich die Schmöker zu einem Golem, der uns mit seinem geballten Wissen buchstäblich erschlagen will.

Dass das nicht nur die PS3 kann, sondern auch die Xbox 360, zeigt später die Spielpräsentation. Als fünfter Geisterjäger seid Ihr nach den Ereignissen des zweiten Films mit den bekannten "Ghostbusters"-Darstellern unterwegs, verfolgt aus der Schulter-Perspektive grüne Schleimer und transzendente Übeltäter, um sie mit Protonenstrahlen in die Knie... pardon, Geisterfalle zu zwingen. Dabei geht viel zu Bruch, dabei werden allerlei Zoten gerissen – eingesprochen von den Original-Schauspielern. Übrigens nicht die einzige Schnittstelle zu Hollywood: "Ghostbusters"-Schöpfer und -Akteur Dan Aykroyd zeichnet für die Story des Spiels verantwortlich.

Da werden Tische zerlegt, Fenster eingeschmissen und Regale zerschmettert.

Das Wir-suchen-Geister-mit-dem-Motion-Tracker-und-sperren-sie-in-Fallen-Prozedere wird von cleveren Rätseleinlagen aufgelockert und auf PS3 & Wii durch Körpereinsatz intensiviert. So nutzt Ihr z.B. armdicke Schleimfäden, um ein Rolltor zu öffnen (an Decke und Unterseite befestigen, Schleim zieht sich zusammen und hebt das Gatter). Bei PS3 und Wii fungieren die Controller als Protonenkanonen-Verlängerung: Habt Ihr einen Geist im Strahlengriff, dann schlagt ihn mit Hoch-Runter-Bewegungen auf den Boden, um ihn außer Gefecht zu setzen – den Schleimer! *os*



PS3 Spielanzeigen gibt es fast keine: Relevante Daten wie Protonen-Energie lest Ihr in den Rucksack-Displays ab.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Terminal Reality, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Action-Adventure
Termin	Oktober

GHOSTBUSTERS

Action-Abenteuer mit Witz und feiner Technik: Wer hätte gedacht, dass Oldschool-Geisterjagen heute noch so packend sein kann?!



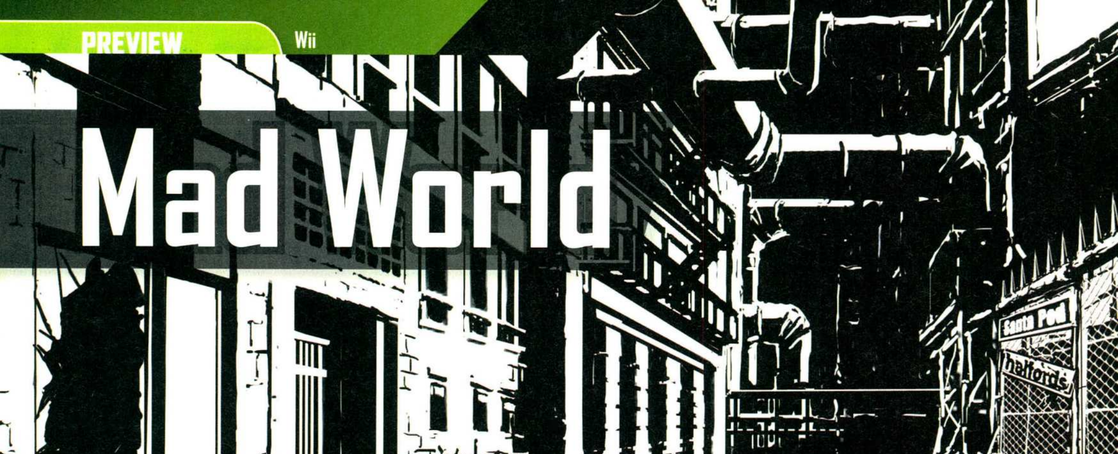
DAS MAGAZIN FÜR HDTV, SURROUND, GROSSBILD, DVD, BLU-RAY



JETZT NEU IM INTERNET

WWW.AUDIOVISION.DE

Mad World



Sega und Platinum Games hauen dorthin, wo es weh tut: Der Wii wird Schauplatz kunstvoll inszenierter Gewaltausbrüche.

Am 1. Mai legt ganz Deutschland für gewöhnlich die Füße hoch – es ist schließlich Feiertag. Ganz Deutschland? Nein, denn ein wackeres Trüppchen energiegeladener Journalisten inklusive MAN!AC-Vertreter folgt einer mysteriösen Einladung von Sega nach London. Ziel in der englischen Hauptstadt ist 'Sketch', ein offensichtlich nicht gerade billiger Club mit exzentrischer Einrichtung. Was uns dort erwartet? Das wird vorher nicht verraten. So finden wir uns in einem Raum mit einer Handvoll Sofas wieder, an den Wänden wird eine abstrakte Videoschleife projiziert. Schwarz-weiß und geometrische Formen – aber nein, "Echochrome" kann das doch eigentlich nicht sein...

Als das Licht ausgeht, lüftet sich das Geheimnis: Sega geht eine Partnerschaft mit Platinum Games ein (mehr zu dem noch jungen Entwicklerteam im Kasten unten) und präsentiert uns weltweit erstmals drei der vier Startprojekte. Allerdings überwiegend nur in Trailerform, mehr zu den betreffenden Titeln lest Ihr rechts. Live gespielt wird nur einer – "Mad World".

Der Name ist Programm und schon nach wenigen Sekunden steht vor allem eins fest: Offiziell wird es dieses Spiel niemals nach Deutschland schaffen, zumindest nicht in einer Form, die irgendwas mit dem Gezeigten zu tun hat. Denn "Mad World" ist in erster Linie eins – ultrabrutal. Zwar versichert Produzent Shigenori Nishikawa (u.a. "Dino Crisis 2" und "Resident Evil 4"), dass es nicht das Ziel sei, ein niederträchtiges oder gar perverses Produkt zu schaffen, sondern einfach etwas spaßiges, das eben auch Gewalt enthielte. Aber irgendwie muss trotzdem die Frage erlaubt sein, ob man alles machen sollte, nur weil es eben geht...

Wer seine Bedenken beiseite schieben kann, dem steht nach unseren ersten Eindrücken ein heftiges Erlebnis bevor. Hauptfigur Jack marschiert durch die Straßen und eliminiert seine Gegner mit rabiaten Methoden: Ein Schurke wird vermöbelt und halb in einen Container gesteckt – Deckel kräftig draufgehauen, schon spaltet sich der Bube in zwei Teile. Ein anderer wird wiederholt in eine Wand mit riesigen Metalldornen geklatscht, als weitere Tötungsmethode dient

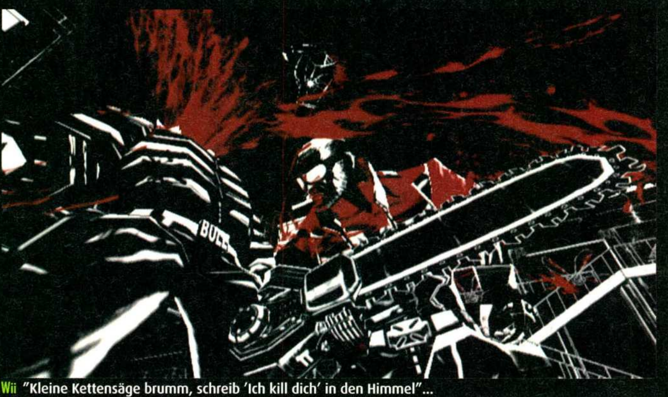
Jack marschiert durch die Straßen und eliminiert seine Gegner mit rabiaten Methoden.

ein aus dem Boden gerissenes Straßenschild, dessen Ständer durch den Schädel eines Kerls getrieben wird. Und nicht zu vergessen: An seinem rechten Arm hat Jack eine Kettensäge... Gesteuert wird mit Nunchuk und geschwungener Remote, was uns Nishikawa an einem Minispiel noch einmal verdeutlicht. Beim 'Man Darts' haut Ihr herumlaufende Gegner mit einem Baseballschläger schwungvoll so weg, dass sie in hohem

PLATINUM GAMES – WER IST DAS?

Hinter der Firma, die Ende 2007 durch die Fusion einiger Entwicklerstudios enstand, verbergen sich eine Reihe bekannter japanischer Kreativgrößen, die ihren Ruhm vor allem bei Capcom erworben haben. Besonders Ex-Mitglieder der Clover Studios fanden hier ihre neue Heimat. In der über 100 Mitarbeiter großen Belegschaft von Platinum Games tummeln sich kluge Köpfe, die u.a. bei "Okami", "Viewtiful Joe" oder "Phoenix Wright" führende Rollen bekleideten. Den größten Bekanntheitsgrad hat zweifelsohne Shinji Mikami, der mit "Resident Evil" den Survival-Horror-Boom lostrat. Für Spiele jenseits der eingefahrenen Bahnen ist der in Osaka angesiedelte Trupp also auf jeden Fall gut – bleibt ihm nur zu wünschen, dass künftige Titel mehr Erfolg bei den Massen haben werden als z.B. die Clover-Projekte.

PLATINUM GAMES INC.



Wii "Kleine Kettensäge brumm, schreib 'Ich kill dich' in den Himmel"...



Wii Jack beweist, dass eine Binsenweisheit tatsächlich stimmt: Seine Gegner sind herzlose Schurken...



Wii 'Gewalt ist schlecht', dieser Gedanke schießt dem Schurken durch den Kopf.

Wii Über den Splattergehalt von "Mad World" sind auch die Feinde zweigeteilt.

Bogen auf eine große Zielscheibe zufliegen und dort stecken bleiben.

Bemerkenswert das Design von "Mad World": Die komplette Welt ist in Schwarz-Weiß gehalten, Charaktere und Umgebung wirken durch die kontrastreiche, aber nicht detailarme Linienoptik besonders prägnant. Ähnlich wie bei "Sin City" kommt aber durchaus Farbe ins Spiel – das reichlich fließende Blut ist leuchtend rot. Nishikawa nennt den Grund für diese Darstellung: Man soll den spritzenden Lebenssaft ganz besonders gut sehen...

Ob "Mad World" als Spiel wirklich etwas taugt, ist angesichts der kurzen Präsentation schwer zu sagen – kontrovers wird der Titel auf jeden Fall. Auch die nur am Rande angedeutete Handlung, bei der eine Gameshow eine Rolle spielt (Arnold und Rockstar lassen grüßen), wird daran nichts ändern, eher im Gegenteil. Eine Faszination geht von dem monochromen Massaker definitiv aus und das angedachte Ziel, das Software-Portfolio des Wii mit etwas Ungewöhnlichem zu ergänzen, wird erfüllt – nur in deutschen Läden wird man "Mad World" kaum offiziell sehen, da sind wir uns sicher. *us*

DER REST VOM PLATINUM-GAMES-FEST

Neben "Mad World" verblassten die anderen beiden präsentierten Titel etwas – allerdings gab es von denen auch nicht allzu viel zu sehen. Hinter "Bayonetta" für PS3 und Xbox 360 steckt Hideki Kamiya, der Schöpfer von "Devil May Cry". Er ist der Ansicht, dass sich seitdem nichts mehr Wichtiges im Genre getan hat, das will er mit seinem Spiel ändern und den nächsten Schritt der Entwicklung anstoßen. Markige Worte, zu denen wir nicht wirklich etwas sagen können, denn gezeigt wurde nur ein kurzer, etwas konfuser Trailer. Durch den wissen wir, dass die Hauptfigur weiblich ist, Hexenkräfte besitzt und an ihren Stiefeln zwei dicke Schusswaffen befestigt hat. Ob das wirklich ausreicht, um eine spielerische Revolution auszulösen? Schwer zu sagen, dynamisch wirkte das gezeigte Geschehen zumindest.

DS "Infinite Line" schickt DS-Rollenspieler in unendliche Weiten.



PS3 Was geht hier ab? "Bayonetta" wird offenbar schnell, wuchtig und brutal.

Geruhsamer gibt sich "Infinite Line", ein SciFi-Rollenspiel für den DS. Das wird in Zusammenarbeit mit Nude Maker (u.a. "Steel Battalion") entwickelt und protzt mit seiner Größe: Spieler können rund 150 Raumschiffe steuern oder nach ihren eigenen Wünschen anpassen und dazu aus 200 Charakteren eine Mannschaft rekrutieren. Über Handlung und sonstige relevante Details wurde noch nichts gesagt, nur dass alles 'komplex' werde und eine riesige Spielwelt umfasst. Die während der Präsentation zu sehenden Bildschirmfotos wurden ausdrücklich als 'Platzhalter' bezeichnet, auf uns machten sie aber einen ansehnlichen Eindruck.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Platinum Games, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	1. Quartal 2009

MAD WORLD

Kunstoptik trifft Gewaltrausch: stilvoll inszeniertes, aber extrem brutales Gekloppe – mit Sicherheit zu grob für deutsche Behörden.



Alone in the Dark

360 Survival Horror mit Autos? Während ganze Straßen untergehen, rast Ihr um Euer Leben.



360 Genial: Schnappt Euch einen brennenden Stuhl und bringt Licht ins Dunkel der mystischen Geschichte. Der Hocker taugt auch zum Schlagen und Werfen.

Gescheiter Mystery-Thriller oder gescheiterte Ambitionen? Wir haben Ataris Horror-Hoffnung gespielt und sind noch skeptisch.

Wird Atari mit "Alone in the Dark" der erhoffte Geniestreich glücken oder scheitert das ehrgeizige Projekt an den gigantischen Ambitionen seiner Schöpfer? Hoffen wir, dass sich die vielen frischen Ideen bis zur Veröffentlichung zu einem runden Ganzen verbinden, denn dann steht uns eine Revolution des Horror-Genres bevor.

Auf der Flucht vor gefräßigen Rissen in Wand und Boden durchquert Edward Carnby ein einstürzendes Hochhaus, erkundet finstere Tiefgaragen und entkommt dem namenlosen Bösen per Taxi. Das ist nur der Auftakt zu einem packenden Psycho-Thriller, der weniger durch Schockeffekte als vielmehr durch seinen hohen Mystery-Anteil besticht. In der vorliegenden Version war die Dramaturgie noch etwas holprig, vor allem bei der deutschen Sprachausgabe hoffen wir auf Besserung. Inszenatorisch ist das Spiel bereits eine Wucht: Ständig wechselnde Schauplätze und zahlreiche geskriptete Ereignisse geben das Tempo vor, in dem Ihr immer neue Spielelemente entdeckt und ausprobiert. Verschlossene Türen brecht Ihr auf, Brände werden gelöscht und Gegner angezündet. Andernorts knackt Ihr ein Auto, schließt es kurz und flüchtet erneut vor der finsteren Macht. Waffen und Gegenstände steuert Ihr mit dem rechten Stick, das Inventar befindet sich in Eurer Manteltasche – auch an ein Heilsystem wurde gedacht. Auf Wunsch wechselt Ihr in die (besser zu steuernde) Ego-Ansicht und kombiniert mitgeführte Gegenstände oder sucht die Umgebung nach Waffen ab. Das immense Potenzial des Spiels wird aber noch von Ungereimtheiten überschattet: Vereinzelte Sackgassen nerven und die Steuerung ist auch in der zweiten Vorab-Version gruseliger als das ganze Spiel – noch wirkt "Alone in the Dark" wie eine unfertige, riesige Baustelle, auf der in Kürze ein spektakuläres Gebäude stehen soll. Im nächsten Heft erfahrt Ihr im Test, ob Atari alle Mängel rechtzeitig ausmerzen konnte! *mh*

Wenn alles gut geht, steht uns eine Revolution des Survival Horrors bevor!

OLD-GEN-HORROR



Die "Obscure"-Entwickler von Hydravision zeichnen für die PS2- und Wii-Versionen verantwortlich. Im Wesentlichen verfolgen die Spiele den gleichen Ablauf, die schwächere Hardware fordert aber ihren Tribut: Viele der innovativen Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen der HD-Version fielen der Schere zum Opfer, der Rest steuert sich zu hektisch und sieht auch nicht berauschend aus.

360 Brände löscht Ihr aus der Ego-Perspektive. In diese Ansicht wechselt Edward nach Belieben.



360 Die Bewegungen des rechten Knüppels werden genau auf Edwards Kampfmanöver übertragen.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Eden Games (PS3 / 360) Hydravision (PS2 / Wii)
Hersteller	Atari
Genre	Action-Adventure
Termin	20. Juni

ALONE IN THE DARK

Das gefällt uns:
- » frische Spielideen en masse
- » vielseitiges Leveldesign
- » toller Soundtrack
- » schönstes Feuer aller Zeiten

Daran muss gearbeitet werden:
- » Steuerung furchtbar
- » Spielerlebnis noch unrund
- » stark abgespeckt auf Wii und PS2

Auf PS2 und Wii unspektakuläres, auf Xbox 360 und PS3 aber sehr viel versprechendes Grusel-Abenteuer mit unzähligen Ideen, aber auch einigen Problemen.



Fable 2

360 Was für ein Prachtkerl! Anstatt die Texturmuskeln der Xbox 360 spielen zu lassen, setzt "Fable 2" auf eine putzige Fantasiewelt, die Euer Herz mit vielen Details verzückt.

"Fable" war klasse, jedoch nicht der erhoffte Überflieger. Kann Teil 2 vollends überzeugen?

"Lieber Peter Molyneux, Du alte Plaudertasche hast es auch diesmal geschafft, mich zu überzeugen. Wie oft hast Du eigentlich schon etwas vollmundig angekündigt und dann doch nicht gehalten? Sollte nicht schon das erste 'Fable' eine völlig neue Rollenspielerfahrung sein und das komplette Leben eines Fantasyhelden abbilden? Naja, Schwamm drüber – schließlich scheint Teil 2 wirklich eine Granate zu werden. Ich hoffe, Du hast Dir für die Story etwas Gescheites einfallen lassen. Ist ja mal wieder die Geschichte des unbedarften Helden, der noch nichts von seinem großen Schicksal ahnt. Und wenn mich das Gelaber nicht interessiert? Ach so, mein Charakter kann während der Dialoge einfach weggehen und die Umgebung erkunden. Das kommt wohl daher, dass Du Cutscenes nicht ausstehen kannst – lass das mal nicht den Kojima hören, der muss es in seinem neuen Spiel wieder auf die Spitze getrieben haben. Und Bildschirmanzeigen kannst Du auch nicht leiden; logisch also, dass es in "Fable 2" nicht mal eine Minimap gibt – dafür zeigt ein Pfad aus leuchtendem Staub den Weg an.

360 "Fable 2" spielt 500 Jahre nach Teil 1. Ihr lebt in Albion, kämpft, arbeitet, geht Beziehungen ein und könnt Grundbesitz erwerben.

Begleiter, die mir nicht in den Kram passen, kann ich einfach erschlagen.

Genial finde ich ja dieses Beispiel mit der Stadtwache, das Du mir gezeigt hast: Wenn ich dem Wachmann eines bestimmten Gebietes helfe Verbrecher zu finden, wird daraus später ein blühender Marktplatz. Weigere ich mich stattdessen, sollte ich zehn Jahre später keinen Fuß in dieses Verbrecherviertel setzen, das es aufgrund meiner Entscheidung geworden ist. Besonders krass finde ich, dass ich Begleiter, die mir nicht in den Kram passen, einfach erschlagen kann. Auch mein treuer vierbeiniger Freund ist auf meine Zuneigung angewiesen: Wenn ich den Hund nicht immer wieder heile, wird aus dem Helfer im Kampf ein räudiger Köter, der irgendwann verhungert – so hast Du mir das doch erzählt.

Momentan habt Ihr noch mit 4.000 bis 5.000 Bugs zu kämpfen, hast Du gesagt – kriegt Ihr das bis November überhaupt hin? Das Kampfsystem sieht vielversprechend aus, die freie Buttonbelegung sagt mir total zu: Schlagen lege ich auf A, Schießen auf B und die acht Zaubersprüche auf Y.

Eine riesige Spielwelt, in der ich überall raufklettern und jedes Haus betreten kann, klingt cool. Weil ich aber nicht zwingend von einem Ende zum anderen latschen will, finde ich die Möglichkeit des schnellen Reisens praktisch – dafür nehme ich gerne in Kauf, dass mein Alter Ego nach einigen Trips um Monate gealtert ist. Also Peter, mach's gut und setze alles daran, dass Teil 2 ein echter Knüller wird!" *ms*

360 Kämpfen am Abend – erquickend und labend: Freut Euch auf sehenswerte Wetter- und Tageszeitenwechsel.

INFOS

System	360
Entwickler	Lionhead, England
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Termin	November

FABLE 2

Das gefällt uns:
» liebevoll gestaltete Umgebung
» viele kleine Mikro-Universen in einer großen Spielwelt
» Mann oder Frau, gut oder böse – Ihr habt die Wahl

Daran muss gearbeitet werden:
» gigantische Spielwelt und freie Entscheidungen klingen toll – bitte Versprechungen einhalten

Gigantisches Rollenspielprojekt, das Euch die Qual der Wahl lässt – wir hoffen, dass "Fable 2" die hohen Erwartungen erfüllen kann.



Banjo-Kazooie Nuts & Bolts

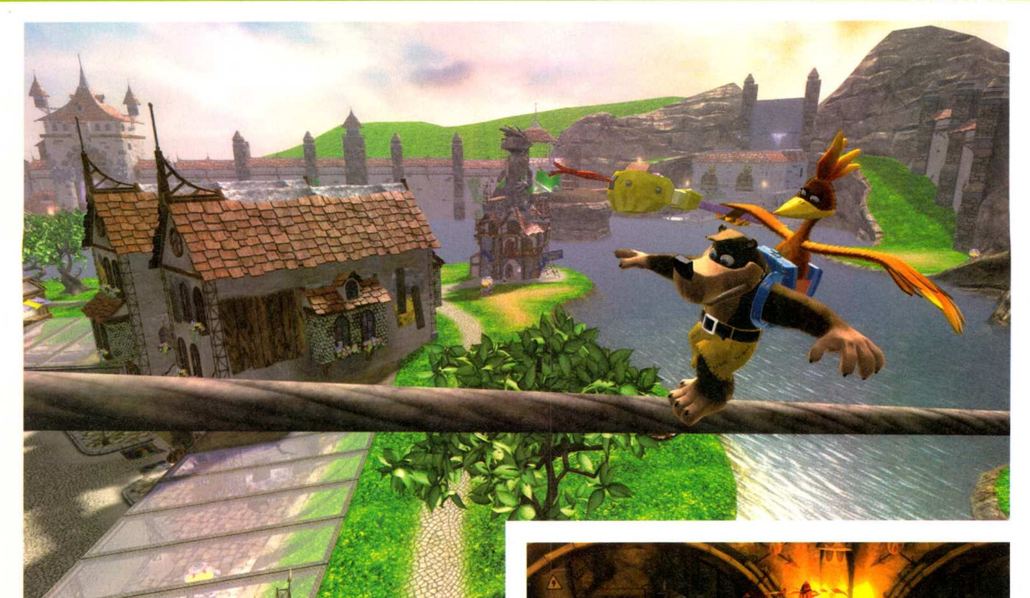
MAN!AC lässt den Vogel aus dem (Ruck-)Sack: Wir haben Rares neuesten Streich gezockt und liefern Euch alle Infos zur Rückkehr des dynamischen Duos.

Ist das lange her: Vor gefühlten 100 Jahren (in Wahrheit erst sieben) entführten uns Knuddelbär Banjo und Vogeldame Kazooie zum letzen Mal in ein prall gefülltes Heimkonsolen-Abenteuerland. Es folgte eine längere Sendepause, wegen des Verkaufs von Rare an Microsoft blieb den beiden Spaßraketen ein Auftritt auf dem GameCube verwehrt. Auf der Xbox erhielt das Remake von "Conker's Bad Fur Day" den Vorzug, zum Start der Xbox 360 schließlich sollten "Perfect Dark Zero" und "Kameo" für Aufsehen sorgen, später "Viva Piñata" neue Zielgruppen erschließen. Bekanntermaßen klappte nicht alles so, wie Microsoft und Rare sich das gedacht hatten, schnell stempelten Kritiker den Kauf der englischen Hitschmiede als Fehlinvestition ab.

Spätestens seit Mitte Mai ist das Schnee von gestern – in San Francisco konnten wir uns endlich ein Bild von Banjos Rückkehr machen. Endlich, weil seit der Ankündigung keinerlei Informationen nach außen gedrungen waren. Umso besser, dass "Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts" in einer weit fortgeschrittenen Version gezeigt wurde und wir selbst Hand an Bär und Vogel legen durften. Doch bevor wir erste Gehversuche unternahmen, berauschten wir uns an der fruchtig-frischen Optik: Stellt Euch eine Mischung aus "LittleBigPlanet", das in einen Farbeimer geplumpst ist, und "Viva Piñata" vor. Knallbunte Farben treffen auf knackige 'Materialtexturen', die an Holz, Metall oder Stoff erinnern. Hinzu kommen eine verführerische Weitsicht, kuschelige Fellanimationen des Haupthelden und ein genereller Gute-Laune-Stil. So weit, so schick – doch was steckt hinter der sympathischen Hingucker-Hülle? Eine ganze Menge, schenkt man den Verheißungen der Entwickler Glauben – Rare will das Genre des Plattform-Abenteuers aufs nächste Level katapultieren. Die anspielbare Oberwelt kommt diesen Versprechungen schon ziemlich nahe: Mit beabsichtigt trotteligen Animationen watschelt unser Alter Ego durch eine riesige, liebevoll ausstaffierte Spielzeugstadt. Banjo balanciert über ein Hochseil zwischen den Häusern und sackt goldene Puzzleteile ein, Kazooie lugt frech aus dem Rucksack und wirbelt tonnenschwere Gegenstände dank Telekinese mühelos durch die Lüfte. Von diesem digitalen Spielplatz aus habt Ihr Zugang zu fünf Unterwelten, in denen Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen müsst: Dazu gehören klassische Hüpfpassagen und Bosskämpfe ebenso wie zahlreiche Minispiele – tretet zu Rennen an, erzielt beim Auto-Skispringen die



360 Banjo freut sich: Jahrelang musste der Bär mit der viereckigen Nase in den Archiven der Entwickler schmoren. Jetzt darf er raus und endlich wieder durch eine farbenfrohe 3D-Welt toben.



360 Das wäre ein Fall für den Sixaxis-Controller. Da es den bei der Xbox 360 aber nicht gibt, balanciert Ihr den Bär via Stick – auch schon schwer genug.

360 In Mumbos Werkstatt bastelt Ihr aus zig Einzelteilen Auto, Flieger oder Schiff (oder alles gleichzeitig) – das spielt sich fast wie virtuelles Lego.

So weit, so schick – doch was steckt hinter der sympathischen Hingucker-Hülle?

Bestweite oder liefert genretypisch eine bestimmte Anzahl eines Items bei Eurem Auftraggeber ab.

Ein Kernelement von "Nuts & Bolts" sind Fahrzeuge, die Ihr nach Lust und Laune selbst konstruieren und zusammenbauen dürft. Wer jetzt seine Stirn in Falten legt und das Spiel von der 'Muss ich haben'-Ecke in die 'Mal sehen, ob das was wird'-Kategorie verschiebt, dem ergeht es wie uns. Fahrzeuge in Hüpfspielen stehen meist für mittelmäßige Rennen – haben die Karren auch noch Waffen (auch das trifft auf "Banjo-Kazooie" zu), wird der Spielablauf auf Action getrimmt. Beides sind Dinge, die wir im Plattform-Genre nicht sehen wollen und die uns auch hier stutzig machen. Da nutzt es wenig, dass der Editor kinderleicht zu bedienen ist und witzige Amphibiengefährte, die über Propeller und Lenkraketen verfügen, im Nu gebastelt sind. Schließlich manifestierten sich unsere Ängste in einem hampeligen Mehrspieler-Match, in denen unser Banjo-Mobil gegen andere Vehikel antreten und eine bestimmte Zone verteidigen musste – eine merkwürdige Fahrphysik gab's gratis dazu. Doch so rasch stecken wir den Kopf nicht in den Sand, schließlich macht Rare (fast) immer tolle Spiele. Außerdem ist noch reichlich Zeit und wenn der Auto-Action-Anteil nicht überwiegt, wird's am Ende doch eine farbenfrohe Spaßgranate. *ms*

EBENFALLS NEU: "VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE"

Von den Kritikern gelobt, vom Publikum verschmäht: "Viva Piñata" war eines der lustigsten Xbox-360-Spiele, die Ihr nie gespielt habt. Jetzt kommt der zweite Teil mit 30 zusätzlichen Tierchen im Gepäck. Designer Justin Cook zeigte uns jüngst in San Francisco, welche Neuheiten in "Trouble in Paradise" stecken: Der 'Just for fun'-Modus soll jüngere Zocker langsam an den Spielablauf heranführen – wer sich nicht groß um die Erfüllung von Zielen und die anstrengende Konfliktvermeidung zwischen den Flohtaxis kümmern will, gärtnert in dieser freien Spielvariante einfach drauf los. Ebenfalls neu: Im Story-Koop-Modus beackern zwei Zocker ein Stück Land – das ist besonders praktisch, wenn Ihr wieder mehrere Dinge gleichzeitig erledigen müsst. Die putzige Optik, Händlerin Costolot oder das Liebes-Minigame kennen Besitzer des Vorgängers, beim Probespiel haben wir weitere Neuerungen aufgespürt: Unterhaltet Eure Bewohner mit Spielzeugen (z.B. Modelleisenbahn), macht Schnappschüsse vom Garten oder beamt Pferd, Igel & Co. via Live-Vision-Kamera ins Spiel – dank drolligen "Viva Piñata"-Sammelkarten (auch zum Selberausdrucken) und dem aus Sonys "Eye of Judgment" bekannten Kamera-Erkennungsverfahren.





INFOS

System	360
Entwickler	Rare, England
Hersteller	Microsoft
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

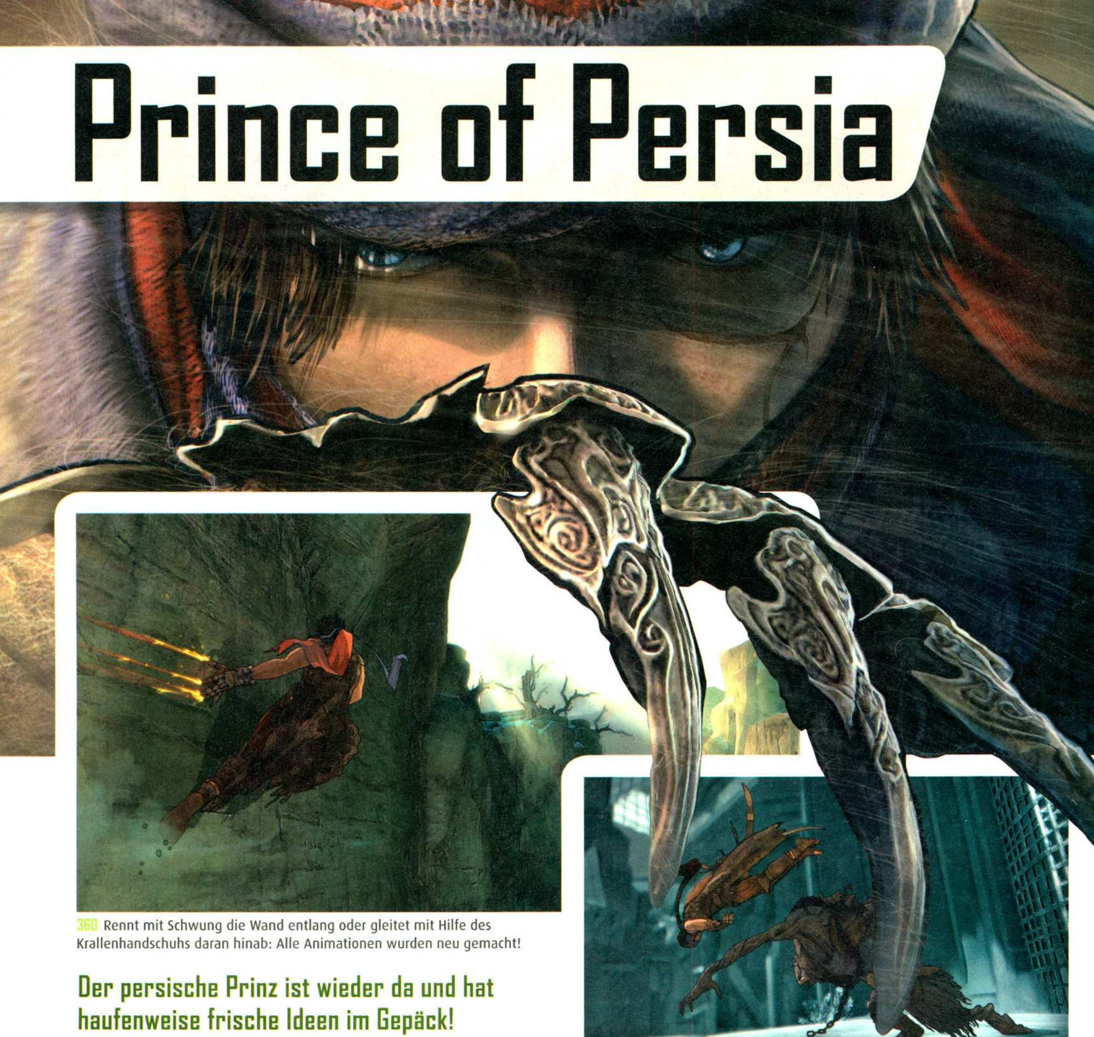
Das gefällt uns:
- » starke Optik
- » Oberwelt lädt zum Erkunden und Puzzleteil-Sammeln ein
- » knuddelige Charaktere
- » komfortable Kontrollen zu Fuß

Daran muss gearbeitet werden:
- » hakelige Steuerung im Auto
- » Fahrzeug-Action-Anteil sollte nicht so hoch sein

Rundum gelungener Hüpfer mit reichem Aufgabenportfolio, oder überladener Genremix mit zu viel Basteln und Rasen – noch ist beides möglich.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Prince of Persia



360 Rennt mit Schwung die Wand entlang oder gleitet mit Hilfe des Krallenhandschuhs daran hinab: Alle Animationen wurden neu gemacht!

360 Die neuen Gegner sind intelligenter und vielseitiger als je zuvor. In bester Beat'em-Up-Manier duelliert Ihr Euch, auf Wunsch greift Elika effektvoll ein.

Der persische Prinz ist wieder da und hat haufenweise frische Ideen im Gepäck!

Beim Ubisoft-Besuch in Kanada konnten wir nicht nur einen ausführlichen Blick auf "Far Cry 2" werfen. In einem nahegelegenen Großraumbüro werkeln derzeit rund 140 Mitarbeiter emsig an einem neuen "Prince of Persia" für Xbox 360 und PS3. Wahrscheinlich spendiert Ubisoft noch den Namenszusatz 'Prodigy', was zu deutsch Wunderkind bedeutet.

Sicher ist, dass bis zur Veröffentlichung im Herbst noch eine Menge Arbeit ansteht, schließlich wurde erst kurz vor unserem Besuch die künstlerische Ausrichtung des Spiels geändert. Der Look früherer Episoden weicht einem Comic-Stil, der durch die Cel-Shading-Technik eher an "Naruto" als an "Assassin's Creed" erinnert. Doch der neue Stil ist nicht die einzige Neuerung, mit denen Produzent Ben Mattes sowie der leitende Kreativkopf und Serien-Veteran Jean-Christophe Guyot dem akrobatischen Abenteurer neues Leben einhauchen wollen.

Alles beginnt mit einem frischen Hauptcharakter. Die Handlung beschreibt den Aufstieg Eures Helden vom abenteuerlustigen Wanderer zum Prinzen Persiens. Das Kapitel um den Star der letzten drei Episoden ist abgeschlossen, nun erzählt Ubisoft eine neue Geschichte aus 1001 Nacht. Der Sand der Zeit spielt mittlerweile keine Rolle mehr, das HD-Debüt der Serie will Euch mit etlichen Veränderungen begeistern. Zu Beginn gerät Euer Protagonist zwischen die Fronten eines ewigen Kampfes zwischen den Göttern Ormazd und Ahriman. Letzterer wurde nach langem Kampf in den Baum des Lebens verbannt, kam unlängst aber wieder frei und überzieht nun das Land mit Finsternis. 'The Corruption' nennt Ubisoft die neue Bedrohung, die aus der idyllischen Bilderbuchwelt einen verkommenen Ort des Schreckens macht. Während Eurer Reise durch die riesige Spielwelt, die übrigens mit Hilfe der "Assassin's Creed"-Grafik-Engine eindrucksvoll in Szene gesetzt wird, heilt Ihr einzelne Abschnitte und befreit sie von gemeinen Fallen und bösartigen Monstern. Hier erwarten Euch einschneidende Veränderungen: Zwar besteht der Kern des Spiels noch immer aus Hüpfen, Klettern und Kämpfen. Statt wie in den Vorgängern gegen tumbe Horden anzutreten, stellen sich Euch nun zahlreiche Bossgegner und deren Fußvolk jeweils alleine in den Weg. "Wir wollen Spieler in

Wir wollen Spieler in Kämpfe verwickeln, wie man sie aus "Soulcalibur" kennt.

360 Bei Kämpfen stellen sich Euch nur noch einzelne Gegner in den Weg, die es in sich haben. Die Massenscharmützel der Vorgänger sind Geschichte.

360 Akrobatische Sprungeinlagen gehören beim persischen Prinzen zum guten Ton, Gefährtin Elika folgt Euch dabei selbstständig.



360 Im Gegensatz zu "Assassin's Creed" setzt "Prince of Persia" auf Bilderbuchoptik. Dieselbe Technik steckt aber in beiden Titeln.

Kämpfe verwickeln, wie man sie zum Beispiel aus der 'Soulcalibur'-Reihe kennt", erklärt Produzent Ben Mattes auf unsere skeptische Frage, warum Ahrimans Schergen auf Solopfaden wandeln. Immerhin ist unser Held der einzige, der dem bösen Chaosgott Einhalt gebieten kann. Warum schickt der nicht gleich eine Armee, um uns zu stoppen? Die Story soll's erklären, mehr will Ben noch nicht verraten. Dafür enthüllt er, dass Eure Gegner Angriffe parieren, Würfe ausführen und die Umgebung nutzen, um Euch in Bedrängnis zu bringen. Im Verlauf des Spiels lernen sie sogar dazu und rücken Euch mit neuen Taktiken zu Leibe. Zum Glück habt Ihr erstmals eine Begleiterin an Eurer Seite: Die mysteriöse Elika unterstützt Euch bei Rätseln und kämpft fleißig mit. Mit nur einer Taste kommandiert Ihr das magische Mädel, das ansonsten selbstständig agiert. In Kämpfen löst Ihr per Tastendruck verheerende Team-Combos aus oder versteckt Euch hinter einem magischen Schutzschild. Abseits von fordernden Duellen erkundet Ihr eine recht offene Welt. Dank Verzweigungen bestimmt Ihr die Reihenfolge, in der Ihr die fünf Landschaftstypen von Ahrimans Einfluss befreit. Gelegentlich besucht Ihr Areale mehrmals, Langeweile soll vermieden werden, indem sich die Welt durch Euer Wirken verändert.

Obwohl wir noch nicht viel vom neuen Prinzen gesehen haben, steht bereits fest: Die bewährte Mischung aus akrobatischen Kletter- und Hüpfeinlagen setzt mit Elika und neuen Moves frische Akzente. Die Kämpfe hingegen machen Schluss mit immer neuen Gegnerwellen und setzen auf Klasse statt Masse. Wie gut das funktioniert und ob der neue Grafikstil auch in Bewegung überzeugt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Dann gibt's auch Infos zur DS-Version, die zurzeit in Marokko entsteht und sich spielerisch deutlich unterscheiden wird. *mh*



360 Die schöne Elika ist die letzte Nachfahrin der Hüter des Lebensbaumes. Sie unterstützt Euren Helden...



360 ...der zu Beginn noch kein Prinz ist. Das neue "Prince of Persia" beschreibt den Aufstieg des Abenteurers.



INFOS

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada, Ubisoft Casablanca, Marokko
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	3. Quartal

PRINCE OF PERSIA

Besser statt größer? Der neue Prinz macht Schluss mit nervigen Gegnerhorden und setzt auf fordernde Duelle. Ein unverbrauchter Stil und die zauberhafte Elika machen Lust auf mehr.



This is Vegas

Zocken, Feiern, Fahren – wir machen einen Ausflug in Midways Version der amerikanischen Glücksspiel-Metropole.

360 Schummeln inklusive: Greift Ihr beim Kartenspiel zu oft auf die unerlaubten Hilfen zurück, schöpft das Casino Verdacht.

Selten lag das Reiseziel einer Spiele-Präsentation so auf der Hand wie beim Midway Gamer's Day 2008: Wenn man als einen der Schlüsseltitel ein ambitioniertes Action-Adventure namens "This is Vegas" vorführen will, dann karrt man die Journalistenmeute doch am besten ins echte Vegas!

Dort durften wir nicht nur unser Geld im Casino verjubeln, sondern auch "This is Vegas" Probe zocken. Alle Geheimnisse des Titels konnten wir noch nicht aufspüren, doch eins ist klar: Midways Glitzerabenteuer mag sich in puncto Spielmechaniken in den gleichen Gefilden wie "GTA", "Saints Row" oder "Scarface" tummeln, setzt sich aber auf seine Weise angenehm vom üblichen Gangster-Allerlei ab.

Kurz zur Geschichte: Als mittelloser Glücksritter kommt Ihr mit schlappen 50 Dollar in der Tasche in Vegas an, trefft dort bald einen gleichgesinnten Kumpanen und lebt Euch in der Gambler-Welt ein. Alles könnte schön sein, würde nicht ein fieser Geschäftsmann auftauchen, der die Stadt in ein familienfreundliches Touristenparadies umwandeln will. Das könnt Ihr als Anhänger der 'Sin City'-Philosophie natürlich nicht zulassen, deshalb setzt Ihr alles daran, seine Pläne zu durchkreuzen und die gute alte Zeit am Leben zu erhalten.

Ist schon die Story mal etwas anderes als die sonst üblichen Ganoven-Märchen, gilt das erst recht für den Schauplatz: "This is Vegas" versteht sich als Hyper-Version der echten Stadt – das heißt, es wurden nicht die echten Casinos und Hotels rund um den Strip virtualisiert, sondern noch buntere und ausgefallenere Versionen davon entworfen. Die Vorbilder erkennt Ihr dennoch wieder, so wurde z.B. aus der "Luxor"-Pyramide der "Mayan"-Tempel oder der "Caesars Palace" zum "Olympus Casino". Natürlich haben wir nicht vergessen, dass Las Vegas auch schon in "GTA: San Andreas" nachgeahmt wurde, doch "This is Vegas" setzt sein Vorhaben konsequenter um – und beim Rockstar-Rivalen sprach schon allein der gewählte Grafikstil gegen eine prickelnde Glitzeratmosphäre.

Genreübliche Elemente wie das freie Erkunden der offenen Spielwelt, Autofahrten und -diebstahl, Nebenmissionen und Aufträge, um Eure Reputation aufzupolieren, sind natürlich mit dabei – eine große Rolle spielen bei "This is Vegas" aber weniger kriminelle Aktivitäten. So könnt Ihr Euch im Casino beim Glücksspiel versuchen: Leider wurden nicht alle Geldgräber simuliert (auf Roulette müssen wir z.B. verzichten), aber die drei gewählten Spielarten bieten reizvolle Details. So versenkt Ihr nicht einfach Münzen in Slot-Maschinen oder schaut auf die Karten bei Black Jack und Texas-Hold'em-Poker: Ihr habt es in der Hand, Euer Glück zu beeinflussen. Manipuliert die Technik der Geräte oder markiert einzelne Karten mit Zeichen, die Ihr wiedererkennen könnt – natürlich immer mit dem Risiko, entdeckt zu werden.





MAN!AC: "This is Vegas" will die Glitterwelt der Stadt wiedergeben – wie geht Ihr dabei mit dem Gewaltaspekt um?

Maguire: Wir machen nicht wirklich ein "Schurkenspiel". Wir wollen die Gewalt nicht ausufern lassen, sondern mehr den Spaß und eine heitere Stimmung rüberbringen. Auch wenn Ihr alles machen könnt, was Ihr in einem 'Open World'-Abenteuer erwartet, setzen wir mehr auf Humor und Glanz – eine Art Mischung aus dem Stil von "Ocean's Eleven" und dem Witz von Will Ferrell (u.a. "Ricky Bobby" oder "Anchorman").

Wie detailgetreu ist der Gambling-Part?

Wir haben großes Augenmerk darauf gelegt: Ihr könnt an jeden Poker-Tisch oder jede Slot-Maschine im Spiel gehen und loslegen. Dann wechselt die Ansicht in eine Nahaufnahme und sogar Schummeleien sind möglich, was teilweise sehr ausgefeilt ist.

Das große neue 'Ding' von "This is Vegas" sind die Partys – wie hoch ist der Anteil davon am gesamten Abenteuer?

Etwa ein Viertel. Die anderen Bestandteile wie Glücksspiel, Fahren und Kämpfen nehmen ungefähr gleich viel Zeit in Anspruch. Natürlich sind wir auf die Partys am stolzesten, das ist nun mal ein einzigartiger Aspekt. Deshalb könnt Ihr das ziemlich oft und an vielen verschiedenen Orten machen – wir haben eine ganze Reihe Casinos, die alle ihren eigenen Stil besitzen.





360 Mach dich vom Acker, du Störenfried! Auch mit den Fäusten verscheucht Ihr unerwünschte Subjekte – der Nahkampf klappte bereits gut.

360 Da kommt Stimmung auf: Bringt Ihr einen Club durch Euer Engagement zum Brodeln, steigt Euer Ansehen und das Bankkonto wächst.



360 Selber den virtuellen Strip entlang rasen konnten wir nicht, doch das Design der Prachtmeile sieht lecker aus.

Das klappte bei unserer kurzen Proberunde gut, allerdings hoffen wir, dass wir die Zockerei nicht wirklich in einem Viertel der Spielzeit angehen müssen.

Launig fällt der Party-Aspekt aus, mit dem wir anhand einer Beispielmission vertraut gemacht wurden: Um die Stimmung in einem Club anzuheizen, gebt Ihr auf der Tanzfläche den Mini-Travolta. Durch rhythmisches Knopfdrücken vollführt Ihr akrobatische Verrenkungen, die beim richtigen Timing die Beine der Zuschauer zappelig werden lassen. Alternativ versucht Ihr Euch an der Theke als Barkeeper und gebt bei einem reaktionsbasierten Minispiel Getränke aus oder haut Rowdies mit dem Schädel auf den Tresen. Zwischendurch müsst Ihr Störenfriede als Aushilfs-Türsteher vermöbeln und rauswerfen, bis die Stimmung den Siedepunkt erreicht. Dann schnappt Ihr Euch eine Wasserspritze und macht ein paar vollbusige Mädels im Rahmen eines improvisierten 'Wet T-Shirt'-Wettbewerbs nass. Das klingt alles ziemlich abgedreht und ist es auch, funktioniert aber einwandfrei und sorgt für Laune. Wie beim Glücksspiel-Aspekt fragen wir uns, ob diese Aktivitäten etwa ein Viertel der Spielzeit einnehmen müssen und nicht bald langweilen. 'Normale' Dinge wie Schusswechsel oder Autofahrten haben uns die Entwickler nicht präsentiert, was uns etwas argwöhnisch macht – schließlich müssen auch die funktionieren, damit aus den interessanten Einzelteilen ein gelungenes Ganzes entsteht.

Dann schnappt Ihr Euch eine Wasserspritze und macht vollbusige Mädels nass.

Wir sind dennoch zuversichtlich, dass "This is Vegas" ein spannender Neuzugang in der 'Open World'-Riege wird. Technisch macht das Gambler-Abenteuer einen ansprechenden Eindruck und beweist, dass mit der verwendeten Unreal Engine 3 auch andere Charaktermodelle als stiernackige Söldner machbar sind. Hoffen wir also, dass alle Bestandteile wirklich halten können, was uns die Entwickler versprechen – wir warten gespannt auf eine fortgeschrittenere Fassung. *us*

Die sündige Meile von Midway: Das alternative Las Vegas steckt voller farbenfroher Schauplätze.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Surreal, USA
Hersteller	Midway
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

THIS IS VEGAS

Das gefällt uns:
- » grafisch gelungene Stadt
- » witzige Ideen beim Party-Aspekt
- » keine grimmige Story

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch unklar, wie sich alle Bereiche zusammenfügen
- » Tanzen alleine genügt auf Dauer nicht

Wenn "This is Vegas" insgesamt so unverbraucht gerät wie die gezeigten Teile, kommt eine spritzige "GTA"-Alternative auf uns zu.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Resistance 2

Online-Deathmatches mit 60 Teilnehmern – wir haben den Mehrspieler-Modus der heiß ersehnten PS3-Knallerei ausprobiert.

Schon komisch: Sony stellt uns reichlich leckeres Bildmaterial zu "Resistance 2" zur Verfügung, das richtig Lust auf die Solo-Kampagne macht. Auch der just veröffentlichte Trailer (siehe DVD) zeigt Held Nathan Hale, wie er vor der Silhouette einer brennenden Großstadt steht. Dann jedoch gesteht uns Lead Designer Colin Munson im Interview, dass er zum Solo-Abenteuer keinerlei Auskünfte geben dürfe. Auch auf der Pressekonferenz zeigt Studioboss Ted Price nur den Mehrspieler-Modus. Woran liegt's? Sind Story und Spielelemente der Solo-Kampagne derart spektakulär, dass Sony erst auf der E3 die Bombe platzen lässt, oder ist die (im Multiplayer-Part) derzeit noch ernüchternde Grafik der Grund, warum die Entwickler uns partout nichts zeigen wollen? Ob dieser Verschwiegenheit etwas missmutig gestimmt, steigen wir in ein Team-Deathmatch ein... und prompt ist die schlechte Laune Schnee von gestern.

Zwar sieht die gespielte Karte rund um ein Sägewerk mitten im Wald optisch bieder aus, die schiere Größe von einem Quadratkilometer Spielfläche beeindruckt aber doch. Bis zu 60 Zocker pusten sich später in solchen Arealen den Schädel vom Rumpf – auch die vieläugigen Aliens werden spielbar sein. Damit die Online-Schlachten nicht im Chaos versinken, ist jeder Spieler innerhalb seines Teams einer zirka sechs Mann starken Gruppe zugeordnet. Zusammen mit diesen Kollegen erfüllt Ihr Shooter-typische Aufträge, gleichzeitig bekämpft Ihr eine fest zugewiesene Rivalengruppe – diese verfolgt den gegensätzlichen Auftrag. Ist eine Mannschaft den jeweiligen Rivalen weit überlegen, reagiert das dynamische Missionssystem – sofort werden Teammitglieder aus anderen Gruppen zur Hilfestellung aufgefordert. Das Bewertungssystem macht die Schlachten noch brisanter: Für jeden Abschuss erhaltet Ihr nicht nur Punkte, sondern auch eine sofortige Belohnung in Form von mehr Lebenskraft oder Gimmicks wie einem Energieschild. So werdet Ihr mit jedem Kill besser – es gibt nur ein Problem: Gleichzeitig schraubt sich der Zähler über Eurem Kopf in schwindelerregende Höhen, unzählige Gegner stürzen sich auf Euch, um den wertvollen Abschuss zu landen. Beim Probespiel funktionierte dieses System sehr gut – stellt Euch auf besonders dynamische Gefechte ein.

Für jeden Abschuss erhaltet Ihr Punkte und eine sofortige Belohnung in Form von mehr Energie.

Eine Info zum Solo-Modus gab Insomniac dann doch preis: Bis zu acht Spieler können die Kampagne online kooperativ bestreiten. *ms*



PS3 Sind auch nicht schöner geworden seit "Resistance: Fall of Man" – die hässlichen Alienfratzen Eurer Feinde.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Insomniac, USA
Hersteller	Sony
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

RESISTANCE 2



Insomniac hat Großes vor: Mit gigantischen Mehrspieler-Schlachten und Koop-Modus für acht Zocker soll der Online-König "Call of Duty 4" vom Thron gestoßen werden.







PS3 Neue Schauplätze für Einzelspieler: Ihr kämpft auf dem Flugfeld, inmitten einer zerstörten Großstadt...



PS3 ...oder beharkt Euch im Wald – das rechte Bild stammt von einer der Multiplayer-Karten.

SPIELE-TEST





INFOS

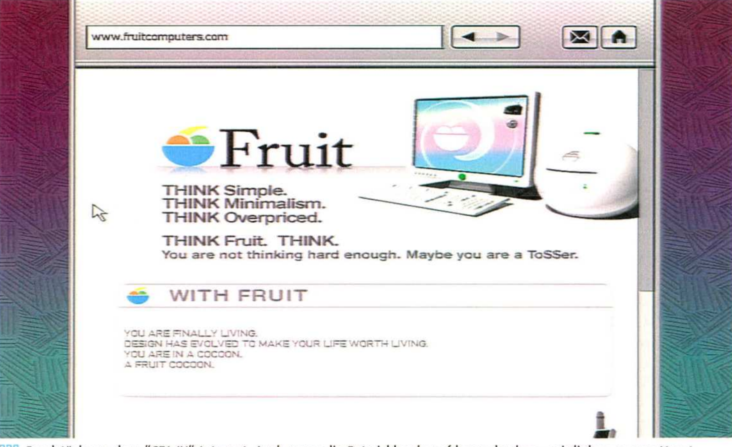
System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.

Screenshot des Monats



360 Fundstück aus dem "GTA IV"-Internet: Auch wenn die Entwickler darauf herumhacken – wir lieben unsere Macs!

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

- **mindestens 100 Seiten Lesespaß**
- **inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos**
- **im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich**
- **kostet schmale 4,99 Euro**

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).

Stationäre Konsolen — PS3 / Xbox 360: 10; Wii: 7; PS2 / Xbox / GameCube: 6

Handhelds — PSP: 10; DS: 7

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots



INFOS

System	PS3
Entwickler	Kojima Productions, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	12. Juni
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Ein unvergesslicher Meilenstein: Snake zieht wieder alle Register und zelebriert den krönenden Abschluss einer epischen Saga.



PS3 Snake auf Spurensuche: Pirscht aufmerksam durchs Gelände und schaltet Gegner aus.

Wenn Ihr diese Seiten lest, sind es nicht einmal mehr zwei Wochen bis zur Veröffentlichung von "Metal Gear Solid 4". Und doch wird es für Fans eine verdammt lange Zeit, bis sie endlich zu Snakes letztem Abenteuer aufbrechen und erneut in die verwirrend komplizierte Welt aus Intrigen, Spionage und großen Gefühlen eintauchen. Zockt bis dahin noch einmal die Vorgänger, um das Story-Gedächtnis aufzufrischen. Es lohnt sich!

Unzählige Fragen hat jede neue Episode aufgeworfen, jetzt sollen sie alle beantwortet werden – das verspricht zumindest Konami. Wenn Ihr diese Zeilen lest, habe ich "Metal Gear Solid 4" bereits durchgespielt. Und tatsächlich: Konami hat sein Versprechen gehalten. Etliche bekannte wie neue Charaktere tauchen auf, für jeden hat Hideo Kojima eine eigene, spannende Geschichte ersonnen, am Ende besteht allenfalls in ein, zwei Fällen Erklärungsbedarf.

Harter Stoff für Neulinge

Das bedeutet leider nicht, dass Snakes PS3-Einsatz leicht verdauliche Kost wäre: Wer die Vorgeschichte nicht kennt, fühlt sich manchmal etwas ratlos. Dabei tut das Spiel fast alles, um Euch den Einstieg in die komplizierte "MGS"-Welt zu vereinfachen: Vieles wird ausführlich erklärt, während der Cutscenes aktiviert Ihr an Schlüsselstellen kurze Flashbacks und wem das immer noch zu anstrengend ist, der begnügt sich mit der simplen "Gut jagt Böse um die Welt"-Story, die die Subplots rahmt. Erwähnenswert: Eine deutsche Sprachausgabe gibt es serientypisch nicht, angesichts der weltweit zeitgleichen Veröffentlichung ist das diesmal sogar verständlich. Konami hat aber wieder alle englischen Sprecher aus den Prequels zusammengetrommelt und rund 1.000 Seiten Skript vertonen lassen.

Snakes Schritte...

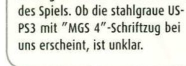
Zu Beginn des Spiels begleiten wir Old Snake in den Nahen Osten. Dieser Schauplatz ist aus zahlreichen Trailern bekannt: In farbarmen Brauntönen wagt Ihr die ersten Schritte, die sich dank der frei drehbaren Kamera sehr sicher anfühlen. Snakes Bewegungsrepertoire wurde zudem optimiert: Auf Knopfdruck geht er in die Hocke, was wie gewohnt etwas albern aussieht, doch nun könnt Ihr auch geduckt gehen. In den Vorgängern sorgten Ducken und Hinlegen gelegentlich für Schwierigkeiten. Das ist mit Teil 4 passé, zum Hinlegen drückt Ihr die X-Taste einfach noch mal, nur länger. Schusswechsel erleichtert eine Zielautomatik, die Ihr mit der Viereckstaste jederzeit abstellt, wodurch Kopftreffer leichter fallen. Vor allem, wenn Ihr in den erweiterten Ego-Modus wechselt: Obwohl sich "MGS 4" gelegentlich über



PS3 Mit dem Sixaxis-Controller steuert Snake den Mini-Metal-Gear Mk. II: Der tarnt sich und betäubt Gegner.

SPECIAL EDITION: WIE HÄTTET IHR'S GERNE?

Vorbesteller erwartet eine DVD mit der "Metal Gear Saga Vol. 2". Wer stattdessen eine der 25.000 (gesamt Europa) Special-Editions für 100 Euro ergattert, freut sich über eine 20 cm große Snake-Statue, eine Blu-ray mit Making-of sowie den Soundtrack des Spiels. Ob die stahlgraue US-PS3 mit "MGS 4"-Schriftzug bei uns erscheint, ist unklar.







PS3 Sie heißen 'Frogs' und sind agil wie Frösche: Die weibliche Spezialeinheit rückt Snake hartnäckig auf den Leib und macht Euch das Überleben schwer!



PS3 Auf diesem Bild versteckt sich Laughing Octopus – das Mitglied der 'Beauty & the Beast'-Einheit hat eine tragische Vergangenheit.



PS3 Sieht aus wie "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" in HD: Snakes letztes Abenteuer vereint sowohl die schönsten als auch die hässlichsten Texturen der bisherigen PS3-Ära in einem Spiel. In Bewegung macht "MGS 4" trotz gelegentlicher Ruckler eine Spitzenfigur, vor allem die Filmsequenzen sind wegweisend!

Ego-Shooter lustig macht, spielt es sich bei gezogener Waffe auf Knopfdruck nun selbst wie einer.

...zum Meister der Tarnung

Wo Ihr noch in Teil 3 für jeden Tarnwechsel das Spiel pausieren musstet, erledigt das Snakes OctoCamo-Anzug jetzt von selbst: Einfach ein paar Sekunden mit der gewünschten Oberfläche auf Tuchfühlung gehen – schon steigt der Tarnindex. Weitere Verkleidungen entdeckt Ihr im Laufe des Spiels. Wie sichtbar Ihr seid, verrät eine Prozentangabe rechts oben im Bild. Unsere Screenshots stammen von Konami, das ausführliche HUD ist dort leider nicht zu sehen. Über dem Tarnindex weist ein Pfeil zu Eurem Ziel, links im Bild befinden sich zudem drei Statusleisten: Old Snake verfügt über Lebensenergie, dazu gesellen sich Stresslevel und Motivation. Offene Schusswechsel und hochspannende Schleichmanöver wirken sich auf Snakes Regenerationsfähigkeit und Zielsicherheit aus. Zum Entspannen oder Wachwerden spürt Snake allerlei Hilfsmittel auf, nicht zuletzt die berühmten Zigaretten. Zusammen mit dem neuen Fass, das die Pappkartons der Vorgänger ersetzt, verstaut Ihr nützliche Utensilien in Eurem Inventar. Je mehr Ihr mitschleppt, desto schwerfälliger wird Snake. Keine Sorge: Nicht benötigte Gerätschaften legt Ihr separat ab, sie bleiben aber jederzeit zugänglich. Waffen, Ausrüstung und Munition erwerbt Ihr bequem im Waffenhändlermenü, bezahlt wird in Drebin-Punkten. Die wiederum habt Ihr alsbald reichlich, schließlich kauft Euch Affenfreund Drebin überschüssige Waffen ab, die Ihr Gegnern entwendet. Ich hatte stets mehr als reichlich Bleispritzen im Gepäck, genügt hat aber meist ein selbst getuntes Sturmgewehr: Laserpointer und Taschenlampe aufsetzen, Schalldämpfer und Zielfernrohr montieren, dazu ein Granatwerfer – wer braucht mehr? Die Optionsvielfalt kennt kein Ende: Betäubungswaffen, Minen, Fallen, Erotikmagazine, in denen man selbst blättern kann...

Ein-Mann-Armee

Die zahlreichen Gimmicks erwecken den Eindruck, die Vorgehensweise sei völlig Euch überlassen; vier Schwierigkeitsstufen stärken die Vermutung. Und ja, es ist so! Ich habe mit 'Normal' den zweitschwersten Modus gewählt und komme mit aggressivem Ballern überraschend gut voran. Schleichen scheint mir

WAS BEDEUTET...?



HUD • Dank 'Head Up Display' habt Ihr jederzeit alle wichtigen Spiel-Informationen im Blick. In "Metal Gear Online" geben die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen Auskunft über die aktuelle Waffe, Gesundheit oder Status der Kollegen. Außerdem wird der Team-Chat und das Radar angezeigt. Damit läuft der Titel entgegen dem aktuellen Trend, bei dem das HUD minimalisiert wird bzw. ganz verschwindet. Beispiel: In "Alone in the Dark" werden nur situationsabhängige Hinweise eingeblendet.



PS3 Im hohen Gras ist Snake gut getarnt vor den ortsansässigen Milizen. Unterstützt Ihr sie im Kampf gegen die PMCs, stehen sie Euch bei.



PS3 Ballern statt Schleichen: Wie in "Ghost Recon" blickt Ihr Snake beim Schießen über die Schulter oder wechselt in die Ego-Ansicht.



PS3 Snake wird noch grün hinter den Ohren: Der OctoCamo-Anzug nimmt Farbe und Struktur der Hecke an und lässt Euch mit ihr verschmelzen...



PS3 ...oder macht Euch hinter Mauern unsichtbar. Die lustig-üppige Pofalte Eures Helden ist aber stets gut zu erkennen!



PS3 Ballert Snake mit dem Maschinengewehr, nützt die ganze Tarnung nichts: Wer so viel Lärm macht, wird entdeckt. Dann hilft nur Verstecken...



PS3 ...oder Beistand von Meryl Silverburgh und ihrer Truppe 'Rat Patrol'. Der zusammengewürfelte Haufen sorgt für einige Lacher und dramatische Szenen.

schwerer zu sein, wozu also anstrengen? Die Antwort findet Ihr am Ende des Spiels: Je nach Verhalten erwerbt Ihr einen Rang, der unterschiedliche Überraschungen freischaltet – hoher Wiederspielwert garantiert!

Im Laufe Eures Nahost-Einsatzes lernt Ihr außerdem, wie Snake auf dem Rücken liegend Granaten wirft, wie er hangelt, klettert, hechtet, kriecht, Feinde durchsucht oder mit bloßen Fäusten kämpft. Die so genannten CQC-Nahkampf-Moves sind auch mit einigen Wummen möglich und erlauben die Entwaffnung Eurer Gegner, das Betäuben und Töten. Ihr schleudert Feinde zu Boden oder nutzt sie als Schutzschild, während Ihr anrückende Verstärkung aufs Korn nehmt. Unterstützung erhält Snake in erster Linie von seinem loyalen Partner Otacon, der mit dem Miniroboter Mk. II und der Solid-Eye-Augenklappe zwei praktische neue Gadgets vorstellt. Mit dem getarnten Mk. II nähert Ihr Euch Gegnern und betäubt sie, auch verborgene Gegenstände spürt Ihr damit auf. Das funktioniert prima, benötigt habe ich es aber nie. Das Solid Eye hingegen leistete im Nachtsicht-Modus auf Spurensuche ebenso nützliche Dienste wie beim Scannen der Umgebung. Vorsicht: Beide Geräte benötigen Akkus, die sich regenerieren müssen.

Trotz der schier endlosen Möglichkeiten steuert sich Snake besser als je zuvor, schon nach kurzer Zeit habt Ihr alle Aktionen im Griff. Dank der vier Schwierigkeitsstufen ist es letztlich egal, ob Ihr Anfänger oder Profi im Schleichgenre seid. Zudem finden auch Vollblut-Rambos und Gelegenheitsschützen in "Metal Gear Solid 4" ihre Erfüllung.

Entsprechend vielseitig ist auch das Missionsdesign geraten. Nach der einleitenden Mission führt Euch Snakes Suche nach Liquid Ocelot zu Schauplätzen auf mehreren Kontinenten. Eine Überraschung jagt die nächste, spielerisch wie story-

METAL GEAR ONLINE – SO SPIELT SICH DIE BETA-VERSION!



Sämtliche wichtige Daten zum Spielverlauf verrät das üppige HUD.



Der SOP-Link beschafft Euch wichtige Daten Eurer Verbündeten.

Nach anfänglichen Startschwierigkeiten mit überlasteten Servern verlief der Beta-Test zu "Metal Gear Online" erfolgreich – wir haben für Euch mitgespielt!

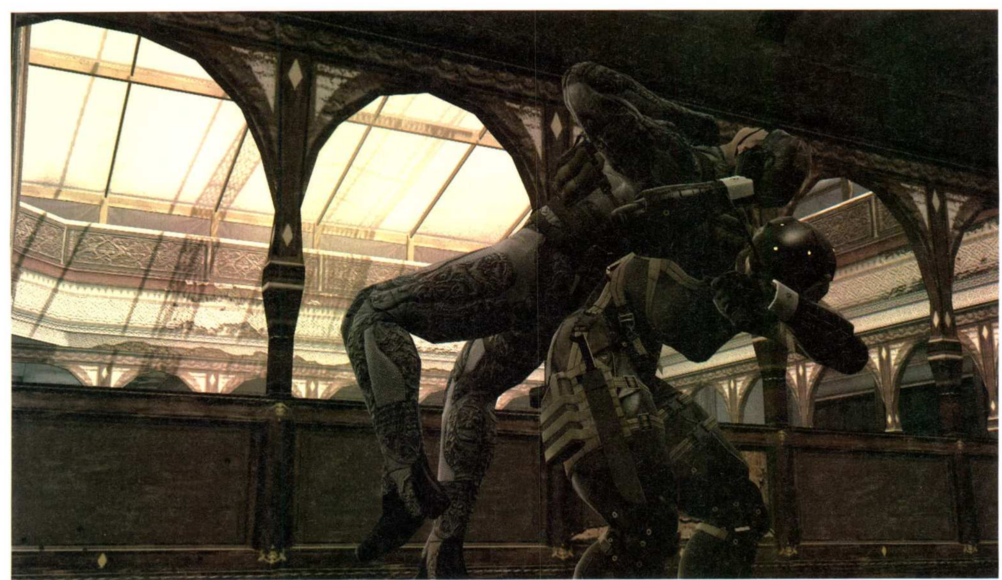
Die Version beinhaltete bereits diverse Spielmodi vom Deathmatch bis zu 'Snake gegen den Rest'. Habt Ihr vorab Eure Ausrüstung festgelegt, wählt Ihr noch die passende Hintergrundmusik. Neue Utensilien bezahlt Ihr mit Erfolgpunkten. Im Spiel verlinken sich bis zu acht Spieler pro Seite mittels SOP-System, wodurch fortan Position und Status Eurer Mitstreiter angezeigt werden. Die Spielgeschwindigkeit ist nicht allzu hoch, dafür habt Ihr wie im Solo-Modus zahlreiche Optionen: Legt Fallen, verschanzt Euch, stürmt aggressiv voran oder erledigt Gegenspieler im Nahkampf. Letzteres steuerte sich vorab etwas fummelig, auch die Spielbalance zwischen Kopf- und Körpertreffern ließ Wünsche offen.

Für zusätzlichen Tiefgang sorgen ausbaufähige Spezialfähigkeiten, die Ihr Eurer optisch frei konfigurierbaren Spielfigur zuweist, mittels SOP teilt Ihr manche Eigenschaften sogar mit Kameraden. Die findet Ihr dank der 18er-Freigabe der ungeschnittenen deutschen Version überall in der Welt. Eine Beschränkung auf hiesige Server gibt es nicht.



Michael Herde

"Metal Gear Solid 4" startet pompös und steigert sich bis zum unvermeidlichen Finale ins Gigantische. Wer sich darauf einlässt und in Sachen Story sattelfest ist, wird jubeln, weinen und feiern. Die vielen Anspielungen, zahlreichen Gags, Goodies und Geheimnisse sowie vielseitige Vorgehensweisen treiben den Wiederspielwert in die Höhe. Schade, dass der Soundtrack diesmal keine Ohrwürmer parat hat, sonst hätte ich zur limitierten Box gegriffen. Ansonsten ist die Akustik sensationell und die Sprecher gewohnt brillant. Weniger grandios ist an manchen Stellen die Optik: Vereinzelte Ruckler während der Cutscenes und manch schwache Textur trüben die gelungene Präsentation. Spielerisch bietet Snake zwar mehr Vielfalt und Ideen als je zuvor, zahlreiche Waffen und Gimmicks bleiben auf niedrigeren Schwierigkeitsstufen aber ungenutzt.



PS3 Beachtet Snakes fein modellierten OctoCamo-Anzug. Rückt Euch ein Gegner jedoch zu nahe, hilft Tarnen nicht weiter. Dann greift Ihr auf zahlreiche Nahkampfmanöver zurück, was schon mal zum Hexenschuss führt. Die hilfsbereite Frog-Soldatin renkt den Rücken aber wieder ein – sehr freundlich, danke!

technisch. Dabei erzählt Kojima nachvollziehbar in ausschweifenden Filmsequenzen, was es mit den geheimnisvollen 'Patriots' auf sich hat, die ein abenteuerliches Ränkespiel hinter den Kulissen der globalen Politik betreiben.

Während Snake feindliches Gebiet erkundet, trefft Ihr auf ortsansässige Milizen, die gegen die Söldner diverser Militärkonzerne kämpfen. Ihr könnt deren Konflikt entweder ignorieren oder unterstützend eingreifen. Die Rebellen stehen Euch in kritischen Situationen dann zur Seite oder lassen Goodies springen. Nicht ignorieren solltet Ihr die Frogs. Die weibliche Spezialeinheit ist außerordentlich agil und extrem wachsam – dann geht's auf dem Bildschirm rund und die dynamische Musik sorgt für zusätzlichen Schweiß auf der Stirn; nur vermisse ich ein paar eingängige Melodien.

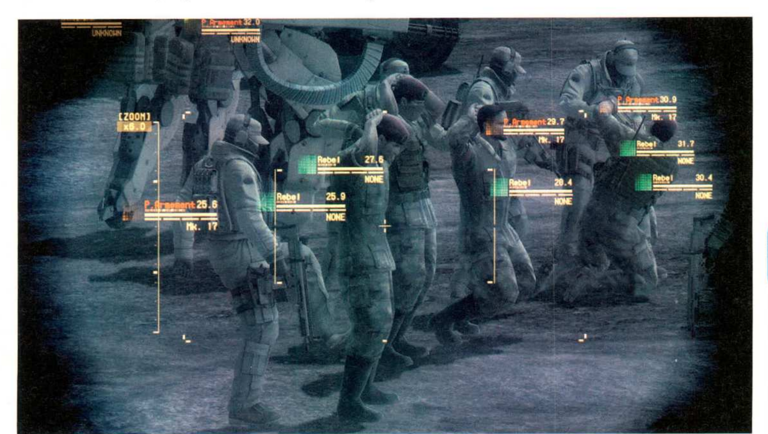
Große Gefühle

Ich könnte stundenlang schwärmen von den überwältigenden Erlebnissen, die ich während eines dreitägigen Test-Events in Paris hatte. Ehe nach vielen Stunden der Abspann vor meinen Augen ablief, hatte der alte Haudegen Snake für große Gefühle gesorgt. Mehrmals standen mir Tränen in den Augen, lustig war's, anstrengend, frustrierend. Ich bin erschrocken, war angespannt und erleichtert, wenn ich meine Häscher wieder einmal abgehängt oder dem biomechanischen Gekko entkommen bin. Doch am meisten hat die kleine Sunny hat mein Herz erobert.

Kleine Mängel

Trotz aller Begeisterung will ich Euch die wenigen Mankos nicht vorenthalten: Nicht alle Bosskämpfe sind in spielerischer Topform, in ein paar Fällen ist die Inszenierung cooler als der Kampf. Für Einsteiger hätte ich mir ein Archiv storyrelevanter Hintergrundinfos gewünscht und bei all der cineastischen Brillanz, die das Spiel auffährt, komme ich nicht umhin, ein paar unschöne Ruckler und bockhässliche Texturen zu bemängeln. Auch die Levelarchitektur wirkt an manchen Stellen etwas kantig, Explosionen könnten schöner aussehen.

Dafür entschädigt Filmliebhaber Hideo Kojima mit vielen Referenzen an großes Hollywood-Kino – nie aufdringlich und stets mit eigenem Touch. Während Ihr immer neue spielerische Herausforderungen meistert, greift die tiefgründige Story zeitgenössische Probleme auf und regt zum Nachdenken an. Snakes Abschied strotzt vor Liebe zum Detail und für Fans bleibt kaum ein Wunsch offen. Wer noch immer keine PS3 besitzt, sollte jetzt zuschlagen, sonst entgeht Euch ein Meilenstein! *mh*



PS3 Das SOP-System macht's möglich: Statusanzeigen Eurer Verbündeten geben Aufschluss über Gesundheit, Kampfgeist und Entfernung. Was hinter dem nützlichen Feature steckt, erfahrt Ihr im Spiel und soll hier nicht verraten werden.

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

- "Metal Gear Online" inklusive
- strotzt vor Anspielungen für Fans
- unterstützt Rumble-Controller
- interaktive Zwischensequenzen
- clevere Sixaxis-Einbindung
- Abschluss der "MGS"-Saga

PlayStation 3

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	10 von 10

SPIELSPASS 94 von 100

Rock Band

MANIAC HIT

INFOS

System	PS3 / PS2 / 360 / Wii
Entwickler	Harmonix, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Mehr als ein Saitenhieb auf die "Guitar Hero"-Serie: riesige Songauswahl, hochwertige Instrumente und echtes Band-Feeling – fett!



360 Spielt Ihr zu viert, wird's eng auf dem Schirm. Jedes Bandmitglied darf individuell die Schwierigkeit wählen.

"Guitar Hero" ist ein tolles Spiel: Ihr drückt ein paar bunte Knöpfe auf einer Plastikklampfe und die Stereoanlage schmettert Euch fette Riffs von Pantera, Dragonforce & Co. um die Ohren, für deren korrekte Ausführung Ihr auf einer echten Gitarre jahrelang üben müsst. Das macht richtig Spaß, schmeichelt dem Ego und fordert auf höheren Schwierigkeitsstufen all Euer Können. Ist das noch zu toppen? Ist es, denn "Guitar Hero"-Erfinder Harmonix holt die restlichen Bandmitglieder ins Boot – oder besser ins Wohnzimmer.

4 Freunde sollt ihr sein!

Dafür braucht Ihr Platz in Eurer Bude. Wer "Rock Band" voll ausnutzen will, muss vier Leute unterbringen. Einer trällert ins Mikro, zwei haben sich Gitarren umgeschnallt und der Vierte sitzt hinter dem Schmuckstück des Titels, dem hochwertigen Schlagzeugnachbau aus Kunststoff. Um Euch gleich die Angst zu nehmen: Selbst wenn Ihr noch nie getrommelt habt – das Spiel nimmt Euch an die Hand und erklärt Euch in Tutorials die Grundregeln des rhythmischen Schlagens. Dasselbe gilt für Gitarren-Einsteiger: Übt einzelne Songteile in verschiedenen Geschwindigkeiten und steigert so Note für Note die Koordination von rechter und linker Hand.

Das Spielprinzip gleicht dem von "Guitar Hero": Auf dem Bildschirm erscheinen bunte Rechtecke, die es im richtigen Takt auf der Gitarre nachzudrücken gilt. Für den Schlagzeuger gelten dieselben Regeln, der Sänger bekommt am oberen TV-Rand die Liedtexte vorgegeben und eine Linie, die die Tonhöhe symbolisiert – ganz wie in "SingStar". Und genauso wie in Sonys Karaoke-Serie kann der Sänger auch bei "Rock Band" schummeln und summen statt singen. In puncto Spielvarianten gibt es für den geneigten "Guitar Hero"-Fan keine großen Überraschungen: Schnelles Spiel, Solo- und Multiplayer-Karriere (off- und online), Mehrspieler-Battle, Übungs-Modus – kennen wir! Overdrive durch Hochreißen der Gitarre, jubelnde und mitsingende Konzertzuschauer bei entsprechend guter Leistung sowie coole Ladepausensprüche – lieben wir! Aber bietet "Rock Band" denn gar nichts Neues?

Sinnvolle Neuerungen?

Doch! Da wären zunächst die zusätzlichen kabelgebundenen Instrumente (Mikrofon und Schlagzeug), die bei der Xbox-360-Version über ein USB-Hub Anschluss an die Konsole finden. Die "Rock Band"-Gitarre unterscheidet sich zudem in einigen Details von dem "Guitar Hero"-Pendant: Die fünf Druckknöpfe am Hals sind breiter und eingelassen – das heißt, sie schließen mit der Oberfläche ab. Dies macht die Orientierung beim Umgreifen auf dem Griffbrett nicht leichter. Apropos Umgreifen: In Korpusnähe findet Ihr auf dem Hals ein weiteres Quintett an Knöpfen. Sie haben die gleichen Funktionen, gerieten deutlich schmaler als die anderen Buttons und dienen in erster Linie zum Posen bei den Solo-Passagen. Darüber hinaus fühlt sich die Anschlagwippe für "Guitar Hero"-Profis ungewohnt an: Sie besitzt eine andere Oberflächenform und bietet beim Betätigen weniger Rückmeldung – es fehlt das typische metallische Klacken. Schließlich lassen sich

DIE "ROCK BAND"-SONGS

29 Fingers – **The Konks**
Are You Going To Be My Girl – **JET**
Ballroom Blitz – **Sweet***
Beetlebum – **Blur***
Black Hole Sun – **Soundgarden**
Blitzkrieg Bop – **The Ramones**
Blood Doll – **Anarchy**
Brainpower – **Freezepop**
Can't Let Go – **Death of the Cool**
Celebrity Skin – **Hole**
Cherub Rock – **Smashing Pumpkins**
Countdown to Insanity – **H-BlockX**
Creep – **Radiohead**
Dani California – **Red Hot Chilli Peppers**
Day Late, Dollar Short – **The Acro-Brats**
Dead on Arrival – **Fallout Boy**
Detroit Rock City – **KISS**
Don't Fear the Reaper – **Blue Oyster Cult**
Electric Version – **New Pornographers**
Enter Sandman – **Metallica**
Epic – **Faith No More**
Flirtin' With Disaster – **Molly Hatchet**
Foreplay/Long Time – **Boston**
Gimme Shelter – **Rolling Stones**
Go With the Flow – **Queens of the Stone Age**
Green Grass and High Tides – **The Outlaws***
Here It Goes Again – **Ok Go!**
Hier Kommt Alex – **Die Toten Hosen**
Highway Star – **Deep Purple**
Hysteria – **Muse**
I Get By – **Honest Bob and the Factory-to-Dealer Incentives**
I Think I'm Paranoid – **Garbage**
I'm So Sick – **Flyleaf**
In Bloom – **Nirvana**
Learn to Fly – **Foo Fighters**
Main Offender – **The Hives**
Manu Chao – **Les Wampas**
Maps – **Yeah Yeah Yeahs**
Mississippi Queen – **Mountain***
Monsoon – **Tokio Hotel**
New Wave – **Pleymo**
Next to You – **The Police**
Nightmare – **Crooked X**
Orange Crush – **R.E.M.**
Outside – **Tribe**
Paranoid – **Black Sabbath***
Perfekte Welle – **Juli**
Pleasure (Pleasure) – **Bang Camaro**
Reptilia – **The Strokes**
Rock 'n' Roll Star – **Oasis**
Run to the Hills – **Iron Maiden***
Sabotage – **Beastie Boys**
Say It Ain't So – **Weezer**
Seven – **Vagiant**
Should I Stay or Should I Go – **The Clash**
Suffragette City – **David Bowie**
The Hand That Feeds – **Nine Inch Nails**
Time We Had – **The Mother Hips**
Timmy and the Lords of the Underworld – **Timmy and the Lords of the Underworld**
Tom Sawyer – **Rush***
Train Kept a Rollin' – **Aerosmith***
Vasoline – **Stone Temple Pilots**
Wanted Dead or Alive – **Bon Jovi**
Wave of Mutilation – **Pixies**
Welcome Home – **Coheed & Cambria**
When You Were Young – **The Killers**
Won't Get Fooled Again – **The Who**

Bei den Songs wurden die Master-Bänder verwendet, d.h. Ihr lauscht den echten Interpreten. Nur die mit * gekennzeichneten Songs sind Cover-Versionen.



Jan Königsfeld

Ich liebe dieses Drumset! Für mich ist das Schlagzeug der Kaufgrund für "Rock Band". Aber auch so zieht das Spiel an "Guitar Hero" vorbei: Die Gitarren-Parts sind nicht so unnötig schwer wie bei der Konkurrenz und damit wieder näher am echten Instrument. Und bei der fetten Präsentation mit singenden Zuschauern kommt viel mehr Gig-Stimmung rüber: "Rock Band" degradiert "Guitar Hero" zum simplen Reaktionstest! Schade nur, dass die Band-Karriere nicht online spielbar ist: Eure Band muss immer vor Ort sein. Wenn Ihr aber zu viert vor der Glotze musiziert, kocht die Stimmung.



"Rock Band" ist in mehreren Ausführungen erhältlich (siehe Kasten unten)



360 Im Editor bastelt Ihr Euren Rocker für die Welttour.

"ROCK BAND" KOMPLETT FÜR 160 EURO?

Wollt Ihr Euch "Rock Band" zulegen, steht Ihr vor der Wahl: Ihr könnt das volle Paket kaufen und 240 Euro für Spiel (70 Euro) und Instrumenten-Set (170 Euro) löhnen. Gitarre und Schlagzeug gibt es auch einzeln für 80 bzw. 90 Euro, ein separates Mikrofon wird nicht angeboten.

Wer bereits ein USB-Mikro (z.B. von "SingStar" oder "Boogie") zu Hause hat, kann dieses mit "Rock Band" verwenden. Ebenso kompatibel sind die "Guitar Hero"-Gitarren von der Xbox-360-Version. Seid Ihr Musikspiel-Junkie und habt die eben genannten Geräte verfügbar, dann kommt Ihr durch den Kauf von "Rock Band"-Spiel und -Schlagzeug (zusammen 160 Euro) relativ günstig an das Gesamtpaket.

In den USA ist "Rock Band" übrigens deutlich preiswerter: Umgerechnet 108 Euro (ohne Steuern und Versand) muss man für die Import-Fassung veranschlagen – wohlgemerkt für das komplette Paket aus Spiel und allen Instrumenten.

über einen Kippschalter verschiedene Gitarren-Effekte wie Wah-Wah oder Flanger aktivieren. Die Auswirkungen sind jedoch gering und nur während der Soli wirklich zu hören.

Im Spielverlauf hat sich ebenfalls was getan: Trefft Ihr markierte Noten, füllt sich Eure Overdrive-Leiste. Zockt Ihr als Band, kann dieser Balken Leben retten. Dann, wenn ein Mitglied zu viele Noten versemmelt und ausscheidet. Aktiviert ein anderer jetzt den Overdrive, ist der Ausgeschiedene wieder im Rennen. Das fördert den Teamgedanken, schließlich können auch Sänger und Schlagzeuger zum Beispiel den Gitarristen zurückholen. In einigen Songs tauchen Freestyle-Passagen auf, in denen Ihr Eurer Geltungssucht freien Lauf lassen könnt: Zockt coole Drum-Fills, fiedelt auf der Klampfe flinke Soli und schreit Euch am Mikro die Seele aus dem Leib – dann hagelt es Bonuspunkte und Spaß macht's obendrein! *os*



Oliver Schultes

Hier kommt der neue König des Musikspiel-Genres: "Rock Band" erweitert das tolle "Guitar Hero"-Prinzip gelungen um Gesang und Schlagzeug. Als passionierter Gitarrist war ich besonders aufs Trommeln gespannt. Und ich gestehe: Ich bin hin und weg! Als Anfänger wird man nicht überfordert und die Lernkurve verläuft prima – wer zumindest ein bisschen rhythmisches Gefühl besitzt, zockt bald auf Schwierigkeitsstufe 'Schwer'. Nicht ganz so gut gefällt mir dagegen die Gitarre: Die Anschlagwippe bietet für meinen Geschmack zu wenig Feedback.

ROCK BAND

- » 67 Lieder auf der Disc, die meisten davon sind Original-Songs
- » über 70 Titel stehen zum Download zur Verfügung; Kosten: je 180 Punkte
- » "Guitar Hero"-Gitarre verwendbar

Xbox 360	
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	10 von 10

SPIELSPASS 92 von 100




Spiele online auf deiner Konsole oder unterwegs mit dem DS.


Mach' den ersten Zug und du kommst nicht mehr davon los!











© 2005-2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Grand Theft Auto IV



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Rockstar North, Schottland
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Episches Ganoven-Abenteuer, das zwar nicht perfekt ist, aber doch das erhoffte gewaltige Spielerlebnis liefert.



360 Lichter der Großstadt: In der Nacht sieht das Manhattan-Gegenstück von "GTA IV" eindrucksvoll aus.

Der 29. April 2008 – Tag des Jahres? Für die Videospielewelt schon, denn an diesem Dienstag erschien "Grand Theft Auto IV". Rockstars lange erwartetes Epos pulverisierte prompt mit schlappen sechs Millionen verkauften Exemplaren in der ersten Woche sämtliche Rekorde.

Matthias Schmid

Seit "Grand Theft Auto III" war ich abstinent, diesmal hat es mich wieder gepackt. Die stimmige Welt, das tolle Fahrgefühl, die einfallsreichen Missionen – Teil 4 ist von vorn bis hinten ein Knaller. Fasziniert lausche ich interessanten Dialogen, schmunzle über die grotesken Charaktere und fühle mich meinen virtuellen Freunden und Verwandten richtig nahe. Doch hat dies auch zur Folge, dass ich ob der dargestellten Gewalt bisweilen zurückschrecke – von der abstrakten Faszination eines Kopfplatzers in einer Zombieballerei ist in der glaubhaften "GTA IV"-Welt nicht viel übrig. Natürlich hat auch ein Ausnahmetitel Schwächen: Hier ärgere ich mich über das furchtbar dunkle Handy-Display und so manche langweilige 08/15-Schießerei.

Allerdings ist es der erste Teil der Serie, der das eigentliche Veröffentlichungsdatum (ursprünglich hätte er am 18. Oktober 2007 in den Regalen stehen sollen) verpasst hat – ein gutes oder ein schlechtes Zeichen?

Für uns MAN!ACs gilt Letzteres – wegen Rockstars notorischer Geheimniskrämerei war klar, dass es der "GTA IV"-Test nicht in die letzte Ausgabe schaffen würde. Denn bei den Entwicklern gilt: Je wichtiger der Titel, desto eher wird erst eine fertige Verkaufsversion an die Magazine versendet. Wenn dann schon Tage vorher eine Raubkopie durchs Internet fliegt, aber der zuständige Redakteur immer noch warten muss, wird's erst recht ärgerlich. Oft ist ein solches Herstellergebaren ein Warnsignal für mangelnde Produktqualität, doch erfreulicherweise gibt es in der Hinsicht nichts zu meckern: "Grand Theft Auto IV" hält, was es versprochen hat.

Liberty City lebt

Was die Entwickler mit den Abenteuern des Immigranten Niko Bellic in der unverkennbar am echten New York angelehnten Metropole abgeliefert haben, sucht seinesgleichen. Okay, geografisch betrachtet war der Vorgänger "San Andreas" größer – doch weniger Quantität heißt eben nicht automatisch Qualitätsverlust. Auch die dort eingeführten Rollenspiel-Elemente mit verbesserbaren Charakterwerten wurden gekippt – die vermisst man aber ebenso wenig.

"Grand Theft Auto IV" kehrt also etwas mehr zu seinen Wurzeln zurück (Liberty City war auch im richtungsweisenden dritten Teil der Schauplatz), ergänzt diese aber an allen Ecken und Enden mit Einfällen und Neuerungen, die von lange überfällig bis umwerfend reichen. Dabei waren sich die Macher nicht zu schade, sinnvolle Errungenschaften der Konkurrenz zu übernehmen: So gab es die Navigationsfunktion, mit der Ihr bei Autofahrten bequem zum Zielort gelotst werdet, in noch nicht so ausgefeilter Form bei "Saints Row". Das neue Fahndungssystem, das für mehr



PS3 Gut geschützt Richtung Sonnenuntergang: Ist bei einem geklauten Motorrad ein Helm dabei, setzt Niko diesen pflichtbewusst auf.



360 Immer erreichbar: Per Handy haltet Ihr Kontakt zu Freunden und Auftraggebern – auf kleinen Glotzen ist das Display aber schwer zu entziffern.



PS3 Schmerzhaftes Ende: Die Polizei von Liberty City ist nicht zimperlich, wenn Ihr erst einmal einen höheren Fahndungslevel ausgelöst habt.



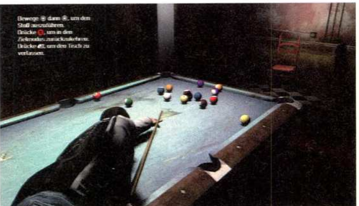
360 Das neue Ziel- und Deckungssystem leistet ordentliche Dienste. Gegner könnt Ihr nun besser ins Fadenkreuz nehmen und zum eigenen Schutz hinter Objekten kauern – diese Möglichkeit solltet Ihr häufig nutzen.

Ulrich Steppberger

Anfangs war ich skeptisch, auch weil von Rockstar so viel Geheimniskrämerei wie selten zuvor gemacht wurde. Jetzt kann ich sagen, dass die Preview-Vorführungen von "Grand Theft Auto IV" zu eingeschränkt waren, um bei mir die große Begeisterung zu entfachen – das fertige Spiel schafft es ohne Probleme. Das neue Liberty City steckt voller origineller Ideen und Details. Ein paar klassische Macken gibt es zwar immer noch (sind Checkpoints wirklich so schwer zu machen?), doch das neue Baller- und Deckungssystem und sinnvolle Sachen wie die Taxifahrt-Option machen das Leben leichter. Niko ist ein überraschend sympathischer Zeitgenosse und die Handlung fällt interessant aus. Klar, Fehler kann man bei "Grand Theft Auto IV" trotzdem noch finden, doch von mir gibt's eine uneingeschränkte Kaufempfehlung.

Spannungsmomente und zugleich realistischere Fluchtmöglichkeiten sorgt, weil Ihr den Wirkungskreis der Polizeikräfte erkennen könnt, verdankt seine Geburt unverkennbar "Scarface".

Allzu viel hat sich am gewohnten "Grand Theft Auto"-Konzept nicht geändert, doch kann man daraus einen Vorwurf ableiten? Wir denken nicht, denn von einer so erfolgreichen Serie deutliche Änderungen zu fordern, erscheint widersinnig – bei einem "Gran Turismo" käme schließlich auch niemand auf die Idee, daraus ein Offroad-Rennspiel machen zu wollen. "Grand Theft Auto IV" strickte an der Optimierung des Bekannten, und wieder gelang ein großer Schritt nach vorne. So lebendig war noch keine Videospiel-Stadt, kein anderer "Grand Theft Auto"-Protagonist ist so glaubwürdig und realistisch wie Niko Bellic. Einen großen Anteil daran trägt seine Umwelt und was er so alles anstellen kann: Lümmelt in Eurer Wohnung herum und lasst Euch vom schrägen TV-Programm in der Glotze berieseln. Lauscht den 19 Radiosendern mit Musik für jeden Geschmack und teils prominenten DJs. Geht im Internet-Cafe online und klickt Euch durch zahllose skurrile Webseiten. Verbringt Eure Zeit mit Bowling, Dart oder Billard. Besucht das Kabarett und lasst Euch von Magiern und Jongleuren unterhalten. Gönnt Euch im Stripclub einen erotischen Lapdance oder schiebt eine Nummer mit einer Bordsteinschwalbe.





360 Zur Entspannung könnt Ihr zwischendurch eine ruhige Kugel schieben: Beim Billard spielt Ihr gegen einen Freund oder einen anderen Kneipenbesucher, beim Bowling könnt Ihr auch alleine Kegel abräumen.

Ohne Handy geht nichts

Oder kümmert Euch per Mobiltelefon um Freunde und Liebschaften, die Ihr im Lauf des Spiels kennen lernt: Potenzielle Freundinnen wollen feiner ausgeführt werden, während männliche Bekanntschaften nichts gegen handfestere Ausflüge haben. Dazu gehören illegale Straßenrennen ebenso wie Boots- und Helikoptertouren und Saufgelage samt originellem Suff-Grafikeffekt.

Angesichts dieser reichhaltigen Nebenbeschäftigungen muss sich die Haupthandlung erst mal behaupten, doch auch das ist geglückt: Zwar beschränken sich Missionen schon mal auf Standardschemata wie 'Fahre dorthin' oder 'Töte Person sowieso'. Doch zum einen sind sie in eine gelungene Story integriert, zum anderen wurden einige berüchtigte Probleme



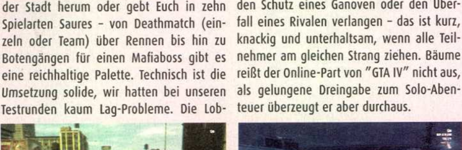
PS3 Eine Bootsfahrt, die ist lustig... Aufs Wasser müsst Ihr nur selten, aber gerade mit dem skurrilen Kumpel Brucie lohnt sich ein Ausflug immer.

"GRAND THEFT AUTO IV" GEHT ONLINE

Ganz neu ist der Mehrspieler-Gedanke für "Grand Theft Auto" nicht, denn schon bei den beiden PSP-Episoden konntet Ihr gegen- und miteinander spielen – allerdings nur per lokaler WiFi-Verbindung. Online geht's erstmals mit Teil 4, der eine Menge zu bieten hat, aber noch Verbesserungspotenzial besitzt.

16 Spieler finden beim Großteil der Matcharten Einlass: Lümmelt einfach so in der Stadt herum oder gebt Euch in zehn Spielarten Saures – von Deathmatch (einzeln oder Team) über Rennen bis hin zu Botengängen für einen Mafiaboss gibt es eine reichhaltige Palette. Technisch ist die Umsetzung solide, wir hatten bei unseren Testrunden kaum Lag-Probleme. Die Lobbys fielen gewöhnungsbedürftig aus, denn wer Host ist, wird allein vom Programm bestimmt, selbst wenn Ihr eigentlich das Match eröffnet habt. Außerdem sind einzelne Stadtteile für bestimmte Matchvarianten eher zu groß geraten, was zum 'Nadel im Heuhaufen'-Syndrom führen kann.

Reizvoll sind die drei Koop-Missionen für maximal vier Ganoven, die mit kleinen Storysquenzen beginnen und von Euch z.B. den Schutz eines Ganoven oder den Überfall eines Rivalen verlangen – das ist kurz, knackig und unterhaltsam, wenn alle Teilnehmer am gleichen Strang ziehen. Bäume reißt der Online-Part von "GTA IV" nicht aus, als gelungene Dreingabe zum Solo-Abenteuer überzeugt er aber durchaus.







360 Online-Rennen (links) fallen stets wild aus, beim Deathmatch (rechts) verbringt Ihr oft mehr Zeit mit der Gegnersuche als dem Ballern.





360 Imposanter Ausblick: Geht Ihr mit einem Helikopter in die Luft, wird die Größe von Liberty City erst richtig deutlich.

der Vorgänger zumindest verbessert. So müsst Ihr nicht jeden Weg in Echtzeit bewältigen – ruft einfach ein Taxi und lasst Euch per Sofort-Transfer abliefern. Scheitert Ihr jedoch, geht's fast immer wieder von vorne los:

André Kazmaier

Bis sich "Grand Theft Auto IV" richtig entfaltet, dauert es ein paar Stunden. Dann aber zieht einen die prächtige, vor Leben sprudelnde Stadt gewaltig in ihren Bann. Die neue Online-Komponente ist klasse und spielt sich erfrischend anders. Wenn ich bei den Rennen Gegner abdränge oder im Missionsmodus feindlichen Clans die Zielperson vor der Nase wegschnappe, freue ich mich diebisch. Weniger gut gefallen mir hingegen die Deathmatch-Ballereien – die fallen bei der Ego-Shooter-Konkurrenz dynamischer aus. Insgesamt hat mir "GTA IV" aber gezeigt, wie viel Potenzial hier im Online-Sektor schlummert. Noch ist es nur eine nette Dreingabe. Doch wer weiß, vielleicht wird es in Zukunft eine reine Mehrspieler-Episode geben...

Gegen Checkpoints haben die "GTA"-Macher immer noch was, dafür könnt Ihr wenigstens sofort via Handy zum Missionsbeginn zurück und behaltet beim Ableben sämtliche Wummen. Apropos Waffen: Bei Feuergefechten funktioniert die automatische Zielerfassung nun deutlich besser und Ihr geht dank neuer Deckungsmechanik ("Uncharted" & Co. lassen grüßen) spürbar defensiver in Gefechte.

Viel Licht, etwas Schatten

"Grand Theft Auto IV" ist nicht perfekt: Hin und wieder verhalten sich die CPU-Bewohner der Stadt wenig intelligent und die Steuerung ist etwas hakelig. Die rundum ansehnliche Grafik kommt nicht ohne Ruckler oder bekannte Symptome wie Clipping-Fehler oder Pop-Ups aus, die sind aber seltener und weniger störend als früher. Darüber kann und sollte man angesichts der epischen Spielwelt mit all ihren Möglichkeiten aber einfach hinwegsehen, denn "Grand Theft Auto IV" ist ein echtes Erlebnis und definiert das 'Sandkasten'-Genre ein weiteres Mal neu.

360 Nur keinen Geiz: Macht Ihr im Stripclub genug Geld locker, verwöhnen Euch gleich zwei Ladys mit einem Lapdance.

Bleibt die Frage, wie sich Xbox-360- und PS3-Fassung unterscheiden: Grafisch gibt es hier und da kleine Unterschiede, doch die fallen unserer Ansicht nach unter die Kategorie 'Geschmackssache' und sind Details, die ohne Direktvergleich kaum auffallen. Auf der PS3 landen beim ersten Start zwingend 3,3 GB Daten auf der Festplatte, außerdem wird die Motion-Sensor-Funktion u.a. für diverse Fahrzeuge unterstützt, was aber eher nervt (und abstellbar ist). Das große Ding auf der Xbox 360 sind natürlich die kommenden exklusiven Zusatz-Episoden, doch über die lässt Rockstar – manche Dinge ändern sich eben nie – noch nichts verlautbaren... *us*

GRAND THEFT AUTO IV

- riesige Stadt mit zahllosen unterhaltsamen Beschäftigungsmöglichkeiten
- verbesserte Feuergefechte setzen u.a. auf In-Deckung-Gehen
- durchdachtes Beziehungssystem
- diesmal 'ab 18' und ungeschnitten

SYSTEM-VERGLEICH

Einen klaren technischen Sieger gibt es nicht: Bei der Xbox 360 poppen eher mal Objekte ins Bild, auf der PS3 ruckelt's manchmal etwas mehr – insgesamt erklären wir das Duell zum Unentschieden.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	10 von 10	94 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	10 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	10 von 10	94 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	10 von 10	



PS3 Das fiktive Internet im Spiel platzt aus allen Nähten mit durchgeknallten Webseiten und Blogeinträgen.



360 Auf Dauer sehr angenehm: Lasst Euch mit dem Taxi schnell zum gewünschten Ziel kutschieren.

Everybody's Golf 2





PSP Ein kurioser Anblick: Mit schrägen Klamotten und Schlägeralternativen macht Ihr Euren Sportler einzigartig.

INFOS

System	PSP
Entwickler	Claphanz, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Sportspiel
Termin	6. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Putzige Golf-Simulation mit traditioneller Steuerung und vielen Plätzen, die Spaß macht und dauerhaft motiviert.



PSP Zum erfolgreichen Putten braucht es viel Augenmaß.

Anscheinend hat bei Sony jemand kapiert, dass es doch noch ein paar PSP-Besitzer da draußen gibt, die nichts dagegen hätten, wenn es etwas mehr speziell für das Handheld entwickelte Spiele zu kaufen gäbe. Und wenn sich schon (fast) alle Welt auf den DS stürzt, dann sollte wenigstens das PSP-Mutterhaus etwas mehr Engagement an den Tag legen. Zumindest tauchen im Juni eine Handvoll Titel auf, darunter überraschend schnell (also 'nur' knapp sechs Monate nach Japan) der zweite PSP-Ableger der "Everybody's Golf"-Serie.

Der hält sich im Gegensatz zum unlängst erschienenen "World Tour"-Bruder auf der PS3 mit echten Änderungen zurück. Das erweiterte Schlagsystem gibt es im Handheld-Format nicht, hier bleibt es weiterhin ganz klassisch bei der Drei-Klick-Steuerung. Die funktioniert dafür wie gewohnt und ist als Pluspunkt zu verbuchen.

Behoben wurde der größte Kritikpunkt, nämlich die knappe Platzzahl: Diesmal dürft Ihr in zwölf Lokalitäten ran, wovon allerdings die Hälfte vom Vorgänger übernommen wurde. Die neuen Szenarien sorgen trotzdem für ein willkommenes Maß an Abwechslung, sowohl spielerisch als auch optisch mit z.B. städtischen Umgebungen. Natürlich gibt's auch neue Sportler, während die alten erst auf den Kursen aufgespürt werden müssen. Der straffe Karriere-Modus lässt keine Langeweile aufkommen, zumal das portable Golf wieder zahllose Klamotten zur Individualisierung der Athleten spendiert und nun sogar Online-Matches erlaubt.

Kurzum: "Everybody's Golf 2" macht sehr vieles richtig und ist damit großer Handheld-Sport – bleibt nur noch zu wünschen, dass sich die nächste PS3-Episode daran ein Vorbild nimmt. *us*

Ulrich Steppberger

So muss ein "Everybody's Golf 2" sein: Die knuffige Grafik sieht auf dem PSP-Display fein aus, die Steuerung funktioniert wie gewohnt und vor allem passt der Umfang. Die erspielbaren Outfits heben die Motivation zusätzlich, zumal Ihr online damit prahlen könnt. Die PSP-Version gefällt mir damit sogar besser als der PS3-Bruder – Gratulation an die Entwickler.

EVERYBODY'S GOLF 2

- » 12 Kurse: 6 neue, 6 vom Vorgänger
- » 24 Sportler: 12 neue, 12 vom Vorgänger
- » auf kurze Runden ausgelegter Karriere-Modus mit viel Abwechslung
- » viele witzige Outfits freispielbar
- » auf den Kursen versteckte Extras
- » durchdachte Online-Anbindung

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM
24 Stunden Online-Shoppen
primalgames.de
Ihr wollt mehr...kommt vorbei
unser volles Angebot im PrimalGames Megastore
- Kurt Schumacher Platz Ecke Huestrasse
gegenüber des HBF Bochum oder .. im Internet unter..

Playstation 3 40 GB 379,99
Microsoft X Box 360 249,99
Nintendo Wii Sport Pack 249,00
GTA IV 59,99
MGS 4 64,99
Mario Kart + Lenkrad 47,99
Wii Fit 89,99
Haze Playstation 3 59,99
Battlefield Bad Company 59,99
Quake Enemy Territory 57,99
Super Smash Bros. Brawl 49,99
Race Driver Grid 59,99
Viking UNCUT 59,99
Lego Indiana Jones 59,99
SW Force Unleashed 64,99
Top Spin 3 57,99
Drakes Schicksal 59,99
Alone in the Dark 59,99
NINJA GAIDEN 2 57,99
Civilization Revolution 59,99
Tom Clancy's Vegas 2 59,99
Bourn Komplott Uncut 59,99
C&C Kanes Rache 29,99
BURNOUT PARADISE 49,99
FiFa Street 3 29,99

Sony PSP & Nintendo DS
Sony PSP Slim&Light +FI 06 179,99
Nintendo DS + Gehirn Jogging 169,99
Final Fantasy Tactic A2 DS 39,99
Final Fantasy 12 Revenant Wings DS .39,99
Final Fantasy Crystal Chronicals DS .39,99
Final Fantasy 1/2 PSP je 29,99
God of War Chain of Olympus PSP ..39,99
Warhammer Squad Command DS ...29,99
Warhammer Squad Command PSP ..37,99

Wir kaufen eure Gebrauchten Bargeld sofort
Wir kaufen auch komplette Sammlungen
Schaut mit euren Games vorbei: PrimalGames Kurt Schumacher Platz 5-7 44787 Bochum
Wir führen auch das Programm für
X-BOX
GAMECUBE
PC GAMES
NINTENDO DS
NINTENDO GAMEBOY
ANIME&DVD
TRADING CARDS
Mehr unter
primalgames.de
Bestellungen oder Vorbestellungen unter:
02 34-9 16 06 30
Artikel mit Altersfreigabe 18 Jahren liefern wir gegen Altersnachweis per Post Ident Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer Versand ab 32 Euro Portofrei darunter 2,90 Nachnahme: Nachnahme und Zahlschein Gebühr 5,99 Vorkasse: über 32 kein Porto 18 er Produkte 3,40 Preisänderungen vorbehalten.

Race Driver: GRID



INFOS 

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Codemasters, England
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-12

FAZIT

Das Allround-Talent des Rennspiel-Genres begeistert auch in seiner neuesten Inkarnation, die für unkomplizierte Raser-Action steht.



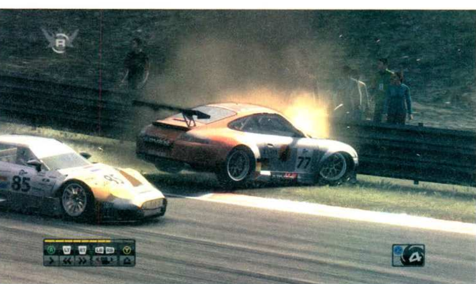
PS3 Echte Rennatmosphäre: In Le Mans geht die Sonne unter und die Nacht bricht an.

Firmenphilosophie? Codemasters schubste ihr Offroad-Kind "Colin McRae" mit "DiRT" in eine neue Richtung und zauberte unkomplizierten Rallye-Spaß auf den Schirm. Der Erfolg gab ihnen Recht, weshalb ihre "Race Driver"-Reihe dieselbe Metamorphose durchläuft: Weg von der Hardcore-Simulation, hin zu massenmarktorientierter Rennaction. Doch hat die Neuausrichtung der Reihe gutgetan?

Ihr beginnt wie gewohnt als Racing-Neuling. Nett: Nach der Eingabe des Namens dürft Ihr Euch zusätzlich einen Rufnamen aussuchen, mit dem Ihr via Boxenfunk angeredet werdet. Los geht's als Leihfahrer für andere Teams. Nach den ersten Rennerfolgen kratzt Ihr Euer sauer verdientes Geld für ein eigenes Rennteam zusammen. Dann kann endlich die große Karriere beginnen: In der noch schäbigen Garage lackiert Ihr Euren Ford Mustang in Teamfarben und -mustern. Dann stellt Ihr Euch der "GRID"-Rennwelt, die sich in drei frei wählbare Sektionen (USA, Europa, Japan) zu je drei Erfahrungsstufen unterteilt.

Rasende Welt-Tournee

In den USA erwarten Euch amerikanische Straßengeschosse: von klassischen Muscle Cars von Plymouth oder Dodge über Chevrolet-Tourenwagen bis hin zur Viper. Natürlich ist auch für das passende Ambiente gesorgt: Mitten auf den Großstadtstraßen von San Francisco, Detroit, Washington oder Long Beach kämpft Ihr um den Sieg. So braust Ihr vorbei an der sonnigen Strandpromenade durch 90°-Kurven in die schattige Innenstadt mit monströsen Wolkenkratzern. Die teils zickigen V8-Boliden provozieren dabei nicht selten Dreher – nur mit einem sensiblen Gasfuß bugsiert Ihr die Geschosse ums Eck. Zusätzlich stehen Crash-Derbys an: Auf der unübersichtlichen Arena-Strecke kreuzt Ihr Fahrspuren, springt über Schanzen und rangelt mit elf anderen Fahrern um den Sieg. Spätestens hier macht Ihr nähere Bekanntschaft mit dem gelungenen Schadensmodell. Von Lackkratzern bis hin zum Totalschaden mit abgerissenen Rädern ist alles drin. Doch selbst dann ist nicht alles verloren, schließlich gibt es die Rückblendfunktion: Per Select- bzw. Back-Taste wiederholt Ihr die letzten Rennsekunden und könnt an beliebiger Stelle wieder einsteigen, um Crashs und grobe Fahrfehler zu umgehen.



360 Undo-Funktion: Spult das Rennen einige Sekunden zurück, um fatale Ereignisse ungeschehen zu machen.

Weiter geht's nach Europa, wo uns eine schlechte Nachricht erwartet: Die DTM-Serie wurde gestrichen. Ersatz finden Rennfahrer bei Tourenwagen-Cups mit dem BMW 320Si oder GT-Events mit Aston Martin DBR, Porsche 911 und dem Koenigsegg CCGT. Zusätzlich gehen durchzugsstarke, aber empfindliche Formel-Wagen an den Start. Bekannte Pisten wie der Nürburgring, Donington, Istanbul Park und Spa erfordern eine saubere Fahrlinie und exakte Bremspunkte.





DS "GRID" auf dem DS bietet Handheld-Rennen mit Stil inklusive Editor.



PS3 Gerade die Stadtkurse lassen kaum Platz für Fahrfehler, was auch die Computerfahrer zu spüren bekommen.

Ulrich Steppberger

Mit "DiRT" bin ich nie ganz warm geworden, doch "GRID" begeistert mich: Die Optik fällt ein ganzes Stück schöner aus, was zum Teil an den tollen Umgebungen, zum Teil am Verzicht auf überzogene Farbfilter liegt. Die 'Rückspul'-Funktion entpuppt sich als gelungene Ergänzung und das Fahrverhalten ist genau mein Ding – Realismusfanatiker mögen das anders sehen. Spannende Rennen, viel Abwechslung, wenig Frust und ein paar gute Ideen – so sieht ein gelungener Raserspaß aus.



360 Hart zur Sache geht es bei den robusten Tourenwagen. Raucheffekte, Scherben sowie stimmiger Schattenwurf garnieren den grafisch opulenten Rennalltag.

PS3 Die hübsche Cockpitperspektive bietet je nach Bolide teils beengte Sicht.

Rund um die Uhr

Den Höhepunkt bildet aber der Circuit De La Sarthe, auf dem die 24 Stunden von Le Mans ausgetragen werden: Vier Rennklassen (vom GT2-Boliden bis zum Prototypen) treten auf dem 13,5 km langen Kurs an und erreichen Höchstgeschwindigkeiten von über 400 km/h. Dabei dürft Ihr die volle Rennlänge auf bis zu zwölf Minuten verkürzen. Gewürzt wird das Spektakel durch den Einbruch der Nacht samt stimmiger Beleuchtung.

Schließlich dürft Ihr Euch auf fernöstlichen Straßen austoben: Bei japanischen Drift-Rennen kommt es nur aufs gekonnte Übersteuern an, um das Punktekonto zu füllen. Weiter geht's bei den Touge-Events: Auf engen Downhill-Passagen und Bergserpentinen tretet Ihr nur gegen einen Rivalen an. Wagenkontakt kostet schmerzhafte Strafsekunden.

Das serientypisch sehr gut austarierte Fahrverhalten ist auch bei "GRID" ein Pluspunkt. Zusätzlich dürfen Gripkontrolle, Brems- und Lenkassistent abgeschaltet werden, was zusätzliche Reputationspunkte bringt. Nur damit erklimmt Ihr auch höhere Stufen der Rennwelt. Nicht einfach, denn Codemasters-typisch sind die Gegner aufgeweckte Kerlchen. Manchmal jedoch verursachen sie auch Crashs oder brettern plötzlich ins Kiesbett.

Schleichwerbung

Schon kurz nach den ersten Rennen melden sich Sponsoren: Beklebt bis zu acht Bereiche am Auto mit Bannern, um zusätzliche Gelder einzustreichen. Allerdings sind diese oft mit Bedingungen verknüpft. Meist wird eine bestimmte Platzierung verlangt, manchmal auch das schadenfreie Überstehen des Rennens. Finanziell gut gepolstert wird auch der teure Einstieg bei anspruchsvolleren Rennserien möglich. Denn zunächst muss ein Bolide her, der durchaus mehrere Millionen kosten kann. Günstiger geht's beim virtuellen eBay: Hier sucht Ihr nach einem passablen Gebrauchtwagen, der möglichst wenig Totalschäden hinter sich hat. Schützenhilfe bekommt Ihr außerdem vom eigenen Teamkollegen, den Ihr für entsprechende Entlohnung engagiert – doch fähige Leute sind teuer... Schließlich dürft Ihr im obligatorischen Online-Modus für zwölf Spieler in 32 Veranstaltungen antreten, um im weltweiten Rangsystem aufzusteigen.

Die DS-Version gefällt mit flüssiger Optik und nettem Strecken-Editor. Das vereinfachte Fahrverhalten und Schadensmodell passen ebenso gut zum Handheld. Im Mehrspieler-Modus für vier Zocker reicht sogar ein Modul aus. Überraschend: Auf Nintendos DS sind sogar Boxenstopps möglich, was den großen Konsolenversionen versagt bleibt. *ts*

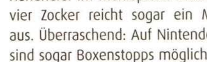


Thomas Stuchlik

Nach dem traditionellen "GT5 Prologue" bringt "GRID" Schwung ins Genre. Zahlreiche Cups erzeugen Hochspannung, auch mit dem differenzierten, aber etwas arcadelastigen Fahrverhalten kann ich wunderbar leben. Allerdings vermisse ich Setup- und Tuning-Möglichkeiten ebenso wie Qualifying, Zeitrennen und Boxenstopps. Das wird Fahrprofis alles andere als freuen. Dennoch: Das neue "Race Driver" bietet fesselnde Rennkost ohne großen Schnickschnack.



360 Bei den Drift-Rennen gilt: Viele Punkte bekommt Ihr nur für langes Übersteuern ohne Banden- oder Gegnerkontakt.



RACE DRIVER: GRID

- **Online-Modus für 12 Spieler in 32 Renn-Events**
- **über 90 Streckenvarianten**
- **Le-Mans-Strecke mit Tag/Nacht-Wechsel**
- **abwechslungsreiche Rennklassen**

SYSTEM-VERGLEICH

Die PS3- und Xbox-360-Fassung sind kaum voneinander zu unterscheiden – beide besitzen Unschärfefilter und Blooming. Die DS-Version läuft ebenso flüssig, besitzt aber eckige und teils schlecht einsehbare Kurven.



PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	87 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	87 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	4 von 10	

Crisis Core: Final Fantasy VII



INFOS

System	PSP
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Action-RPG
Termin	20. Juni
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Technisch fulminantes Action-RPG mit starkem "Final Fantasy VII"-Fanservice und wegweisendem Kampfsystem.



PSP Bevor Ihr Bahamuth fürs DMW-bekommt, müsst Ihr erst mal das Kräfteverhältnis klären. Der Arme!

1997 stellte für viele "Final Fantasy"-Fans ein goldenes Jahr dar. Square, damals noch ohne Enix, veröffentlichte das erste "Final Fantasy" der 32-Bit-Generation. Auch die lächerlich schlechte deutsche Übersetzung konnte nicht daran rütteln: "Der Siebener ist der Beste!" Noch heute verteidigen Fans den Kultstatus des Endzeit-Rollenspiels um den blonden Söldnerpunk Cloud und seine Truppe anarchischer Umwelt-Aktivisten.

Ihr alle, später!

Mehr als zehn Jahre später kommt nun der letzte Teil der "Compilation of Final Fantasy VII" nach Deutschland. In "Crisis Core: Final Fantasy VII" rückt Mastermind Yoshinori Kitase (Interview auf Seite 94) mit der Vorgeschichte des oft rätselhaften Ur-Spiels heraus. Endlich erfahren wir, warum Cloud das Buster-Schwert seines schwarzhaarigen Mentors Zack übernahm, wie das Jenova-Projekt startete und womit Frauenliebling Sephiroth sein wallendes weißes Haar pflegt (kein Witz!).

Formal kommt das PSP-Prequel als Action-RPG daher. Linear durchlebt Ihr die kurze Karriere des Elitesoldaten Zack beim Energiemonopolisten Shinra. In elf Kapiteln spurtet er mit seinem Riesenschwert huckepack durch das Shinra-Hauptquartier, die Slums von Midgar sowie idyllische Naturschauplätze – eine Oberwelt gibt es nicht. Kämpfe beginnen meist zufällig, viele Gegner sind unsichtbar. Doch es wird in keine Kampfarena umgeblendet: Ohne nervige Pause zückt Zack seine Klinge und wirft sich in irrwitzige Schnetzeleien. Standardangriffe, Blocken, Ausweichen und per Schultertaste wählbare Materia-Aktionen erfolgen per Tastendruck, jedoch teils mit Verzögerung und halbautomatischer Zielerfassung. Die Pseudo-Echtzeitkämpfe werden lediglich unterbrochen, wenn die drei rotierenden Räder der DMW-Slotmaschine das gleiche Bild zeigen. Je nach Motiv kommen Zack nun seine Kameraden oder Beschwörungsmonster zu Hilfe und brennen mit viel audiovisuellem Brimborium eine Spezialattacke ab. Fällt dreimal die Sieben, winkt der Levelaufstieg. Je mehr (unsichtbare) Erfahrungspunkte Ihr sammelt, umso höher die Wahrscheinlichkeit auf den DMW-Jackpot. Minispiele und Missionen runden "Crisis Core: Final Fantasy VII" ab. Zahlreiche Storysequenzen in exquisiter Spielgrafik und seltene Renderfilme auf "Advent Children"-Niveau visualisieren den Plot, dessen emotionales Potenzial von einem energetischen Soundtrack unterstützt wird. *mw*

Max Wildgruber

Der Test schäumt über vor Euphorie, warum dann keine 90 Prozent? Zwei Gründe: Spielerisch gibt es außer den tollen Zufallskämpfen kaum etwas zu tun. Alle Missionen sind mehr oder weniger gelungene Variationen der Schwertfuttervertilgung. Außerdem häufen sich gegen Ende Löcher im Plot, wer alles über Clouds und Zacks Flucht aus Nibelheim erfahren will, braucht die "FF VII" Animé-Serie "Last Order". Fan-Modus an: Na und? "Crisis Core" ist zum Heulen schön, die neuen Gitarrenriffs und Remixes alter Nummern gehen tierisch ins Ohr und am Ende hatte ich so einen dicken Kloß im Hals, dass ich zur Beruhigung das PSone-Original einlegen musste, um die Geschichte weitergehen zu sehen. Ein tolles Prequel!



PSP Viel Feind, viel Erfahrungspunkte: In dieser Mission sollt Ihr 200 Shinra-Fußsoldaten verhauen. Langwierig, aber die Belohnung macht es wett!



PSP Berg-Panorama mit brennendem Shinra-Helikopter: Außerhalb von Midgar ist die Natur noch intakt.



PSP "Hasch mich, ich bin der Frühling!" Wie später Cloud bandelt Zack in den Slums mit Aerith an.

CRISIS CORE: FF VII

- Prequel von "Final Fantasy VII"
- Wiedersehen mit Cloud, Aerith und Sephiroth
- 11 Kapitel und 300 optionale Missionen
- ca. 30 Minuten hochwertige Renderfilme

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

SPIELSPASS



Okami

Kaum ein Spiel eignet sich so gut für die Nintendo-Konsole wie "Okami". Hundertprozentig geglückt ist die Portierung von der PS2 trotzdem nicht: Bei den Pinseleien müsst Ihr mehr Fehlversuche in Kauf nehmen. Auch die Kämpfe laufen nicht mehr so flüssig ab – oft ignoriert das Spiel Eure Remote-Rüttler. Als Entschädigung gibt's für Wii-Besitzer einen exklusiven 16:9-Modus sowie Progressive-Scan-Unterstützung. Die Grafik erstrahlt ob des fehlenden Pergament-Filters in kräftigeren Farben, wirkt insgesamt aber einen Tick unschärfer. Beim Spielablauf gibt's keine Änderungen – dichte Atmosphäre und traumhafte Inszenierung sind zeitlos. Wir bevorzugen trotzdem die PS2-Version. *ak*



INFOS

System	Wii
Entwickler	Ready at Dawn, USA
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Termin	13. Juni
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

MANIAC HIT

SPIELSPASS – Wii: **87** von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 7
Sound	9 von 10

Sports Island

Aus "Sports Island" hätte mit etwas mehr Feinschliff ein ernsthafter "Wii Sports"-Konkurrent werden können, herausgekommen ist jedoch eine umfangreiche Sportspielsammlung (10 Disziplinen) mit schwankender Qualität. Während etwa Badminton und Eiskunstlauf kurzzeitig begeistern, vergraulen Euch die Rennen (Snowboard, Motocross) mit unterirdischer Grafik und behäbiger Bewegungssteuerung. Mit eigenen Miis dürft Ihr nicht antreten – obwohl die virtuellen Athleten genauso aussehen. Ebenfalls schmerzlich vermisst haben wir einen Online-Modus. Minispiel-begeisterte Familien stört das wenig, sie haben trotzdem ihren Spaß. *ak*



INFOS

System	Wii
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Geschicklichkeit
Termin	5. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS – Wii: **67** von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	2 von 10

Alarm für Cobra 11: Crash Time

Für die früheren "Cobra 11"-Debakel waren die holländischen Softwarekäse-Experten von Davilex verantwortlich, der erste Next-Gen-Ausflug stammt aus heimischer Fertigung: Synetic gelingt das Kunststück, aus der mäßig spannenden Vorlage eine akzeptable Raserei zu schnitzen. So flitzt Ihr halbwegs frei über Autobahnen und durch Städte – manchmal werden überzogene Stunts verlangt. Die Steuerung geriet eingängig, die Navigationsanzeige jedoch manchmal wirr. Grafisch sieht's nett, aber unspektakulär aus; gegen moderne Rennspiel-Kollegen können die RTL-Bullen aber nicht anstinken. Fans der Serie werden ordentlich bedient, der Rest rast anderswo besser. *us*



INFOS

System	360
Entwickler	Synetic, Deutschland
Hersteller	RTL Playtainment
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS – Xbox 360: **55** von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

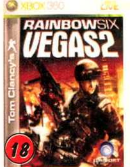
SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

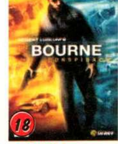
SHOP:HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING
TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std.ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

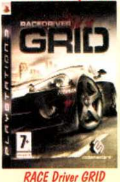

RAINBOW SIX Vegas 2(18)dt UNCUT XB 360 / PS3 je 69,95



NINJA GAIDEN 2 uncut (18) XB 360 nur 64,95

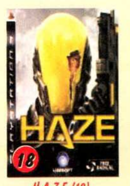

BOURNE Conscircy UNCUT (18) Xb360/PS3 ab Juni

Lösungsbuch erhältlich
GTA4 uncut dt. Texte(18) XB360/Ps3 je 69,95 Collectors Ed. 119,95


RACE Driver GRID Ps3/XB360 je 69,95

UNCUT-SPIELE auf www.gamestoreworld.de mit Spezial Ü18 Shop unter Tel. 0201-777235 oder im Laden in Essen


Alone in the DARK (18) Uncut -360 Juni Collectors Edition Juni


H A Z E (18) Ps3 only- UNCUT 69,95


UNREAL TOURNAMENT(18)dt Ps3 / XB360 uncut je 69,95 dt.Texte


VIKING uncut (18) Xb360/PS3 je 59,95 -dt. Texte-

METAL Gear SOLID 4 Ps3 only Juni Collectors Edt. Juni

NUR FÜR KUZE ZEIT M2 PAL Version für Ps2 und Wii ab Juni

NINTENDO WII-WII-WII
WII inkl WiiSporets 249,95
FREELOADER 19,95
Alone in the Dark PAL Juni
Smash Bros dt. 49,95
Fire Emblem dt. 49,95
Ferrari Challange dt. Juni
Harvest Moon dt. 39,95
MARIo KART inkl Lenkrad 49,95
Metroid 3 Coruption dt. 49,95
Mario Galaxy dt. 49,95
NO MORE HEROES(18) 64,95
Mario Party 8 dt. 49,95
M2 (18)nur kurze Zeit 59,95
MARIO-SONIC Olympic dt 59,95
NARUTO dt. 49,95
Ghost Squad PAL (18) 44,95
PAPER MARIO dt. 49,95
Resident Evil 4 dt 54,95
WII Fit inkl Board 89,95

XBOX360 GAMES
Alone in the Dark Juni
Beijing 2008 dt. Juni
Battlefield Bad Company Juni
BIOSHOCK uncut(18) 49,95
CALLodfDuty4 uncut(18) 59,95
CliveBarkersJericho (18) 39,95
DARK Messiah uncut(18) 69,95
Eternal Sonata dt. 49,95
GrandTheftAuto IV uncut 69,95
HALO 3 dt. (18) 49,95
HL Orange Box uncut(18)69,95
LEGO Indiana Jones dt 59,95.
QUAKE WARS uncut 69,95
RAINBOW Six2uncut(18)69,95
Stranglehold (dt.) 49,95
TUROK (18) 59,95
TOP SPIN 3 dt. 59,95
TIMESHIFT dt. 49,95
Universe at War dt. 29,95
VIRTUA FIGHTER 5 PAL 29,95
VIKING uncut(18) 59,95

PLAYSTATION3 369,95
DUALSHOCK3 RumblePad 59,95
Beijing 2008 dt. Juni
Battlefield BadCompany Juni
Clive Barkers JERICHO(18) 39,95
Formel 1 - Championship dt. 34,95
Ferrari Challange dt. Juni
GRAN TURISMO5 Prol. 39,95
HAZE uncut 69,95
HL ORANGE BOX uncut(18) 69,95
Heaventy Sword dt. 34,95
LEGO Indiana Jones dt. 59,95
QUAKE WARS uncut 69,95
The Darkness (dt) 18 64,95
TOP SPIN 3 dt. 59,95
VIKING uncut 59,95

PSP TIPS des Monats
God of WAR PSP 39,95
M2(18) PSP 49,95

BESTELLHOTLINE: 0201-777235
Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO -DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 tägiges Rückgaberecht(nur versiegelt)
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Civilization Revolution



INFOS

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Firaxis, England
Hersteller	Take 2
Genre	Strategie
Termin	13. Juni (DS: Anfang Juli)
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Geschichtsstunde mit Suchtgarantie: Runde für Runde plant, baut, kämpft, forscht und wetteifert Ihr um den Sieg.



PS3 Dank lückenlosem Straßennetz könnt Ihr Eure Einheiten flugs von Stadt zu Stadt ziehen.

'Tausend Jahre sind ein Tag' – Udo Jürgens' Titelsong zu "Es war einmal der Mensch" passt auf kaum eine andere Spielereihe besser als auf "Civilization". Denn hier schreibt Ihr über 6.000 Jahre Menschheitsgeschichte neu. Mit "Revolution" vollzogen die Mannen um "Civilization"-Schöpfer Sid Meier den Sprung auf Konsole. Doch worum geht's eigentlich? 4.000 v. Chr. gründet Ihr mit einem kleinen Siedlertrupp die erste Stadt und legt damit den Grundstein für Euer Imperium. Zunächst müsst Ihr mit mickrigen Krieger-Einheiten auskommen – befreit mit Ihnen die nähere Umgebung vom Nebel des Unbekannten. Bald stellt Ihr fest, dass Ihr nicht allein seid, Barbaren machen die Gegend unsicher. Vier weitere Zivilisationen haben sich dasselbe Ziel gesetzt wie Ihr: Alle wollen den Sieg. Ihr könnt Euren Rivalen auf vier Arten zuvorkommen und das Spiel für Euch entscheiden.

Der Weg zur Weltmacht

Um Euer Reich auszubauen, gründet Ihr weitere Städte, die Ihr mit Straßen verbindet. Die geografische Lage ist entscheidend: An Gewässern und grünen Feldern findet Ihr Nahrung – Wälder und Berge fördern die Produktivität. Außerdem habt Ihr am Meer die Möglichkeit, Schiffe zu bauen und die Ozeane zu erkunden. Bei idealem Standort wächst das neu gegründete Dörfchen schnell zu einer florierenden Metropole heran. Schickt dazu Bautrupps auf die umliegenden Felder, um Nahrung, Gold oder Rohstoffe abzubauen. Entweder lasst Ihr die Burschen automatisch werkeln oder weist ihnen ihren Platz direkt zu. Rohstoffe fördern die Produktion von Gebäuden wie Hafen, Gerichtsgebäude und Kornspeicher – das ist gut für das Wachstum Eurer Stadt. Zusätzlich verhelfen Märkte und Banken zu mehr Einnahmen – so finanziert Ihr die Fertigstellung laufender Produktionen oder häuft 20.000 Gold an, um die Weltbank zu bauen und das Spiel siegreich zu beenden.

Nicht immer seid Ihr bei Nachbarn willkommen, ganz im Gegenteil: Aggressive Naturen wie Cäsar oder die Mongolen lassen schnell das Schwert sprechen. So findet Ihr schnell feindliche Horden vor der Haustür, die versuchen, Eure Städte zu überrennen. Beugt deshalb mit einer effektiven Stadtverteidigung aus dicken Mauern, Bogenschützen oder Infanterie vor. Oder Ihr wechselt ins Diplomatie-Menü, um übermächtige Gegner mit Gold und Technologien zu besänftigen und einen Friedensvertrag zu schließen.



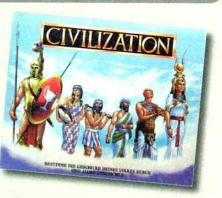
360 Ob Ihr Euch gegen den arroganten Cäsar auflehnen solltet, klärt ein Gespräch mit Euren Beratern.

Mit Schwert und Bleikugeln

Für den kriegerischen Sieg müsst Ihr alle gegnerischen Hauptstädte einnehmen. Doch nur mit einer überlegenen Streitmacht wird es Euch gelingen, die Kontrahenten zu überrollen. Praktisch: Drei Einheiten desselben Typs lassen sich zu einer Armee formieren – das steigert die Angriffs- und Verteidigungswerte. Attacken laufen einfach ab: Bewegt Eure Einheit auf die gegnerische zu und der automatisch ablaufende Kampf beginnt, ihr könnt dann nur noch den rechtzeitigen Rückzug befehligen. Angriffe mit Bombern oder Artillerie sind dagegen kaum abzuwehren. Die Einnahme von Städten gelingt Euch aber nur durch den Einsatz von Bodentruppen. Schließlich erkundet Ihr auch die hohe See: Galeonen, Kriegsschiffe oder Kreuzer dienen nicht nur zur Erkundung, sondern auch als Trans-

ES WAR EINMAL...





Bereits 1991 begann die Erfolgsgeschichte von "Civilization" (oben): Der erste Teil für PC begründete schon damals die bis heute gültige Spielmechanik. Als Inspirationsquelle dienten laut Entwickler Sid Meier "Sim City", "Empire" und "Risiko", aber weniger das "Civilization" Brettspiel von 1980 (oben rechts) – siehe auch Extended-Interview in Ausgabe 01/2008. Umsetzungen für Heimcomputer und SNES folgten. Teil 2 wurde auch auf PSone portiert, war aber u. a. wegen des quälend langsamen Speichersystems nur mäßig spaßig. Die dritte und vierte Episode sowie diverse Add-Ons blieben PC bzw. Mac vorbehalten. 2002 folgte eine Brettspielumsetzung; mit "Revolution" erscheint erstmals ein auf Konsole zugeschnittener Ableger.



PS3 In der Stadtansicht bestimmt Ihr den Bau von Gebäuden, Einheiten oder Wundern und teilt Arbeitern die lukrativsten Felder zu.



360 Chancenlos: Gegen schlagkräftige Panzereinheiten kommt auch der beste Schildtrupp nicht an. Dank überlegener Waffentechnik wird das Einnehmen der griechischen Hauptstadt zum Kinderspiel.



DS Auf DS komplett in 2D, aber mit allen Schikanen der großen Brüder.



PS3 Findet antike Stätten, um Gold, Technologien oder neue Einheiten zu erhalten.



360 Nach und nach wachsen Eure Städte zu grafisch ansehnlichen Metropolen heran.

portmittel für Militäreinheiten und Siedler.

Ein wesentliches Spielelement ist die Forschung: Eure Städte generieren mit entsprechenden Gebäuden wie Bibliothek oder Universität Wissenschaftspunkte, die Eure Forscher nutzen, um an neue Technologien zu gelangen. So ordnet Ihr beispielsweise die Entwicklung der Eisenverarbeitung an (um Legionen zu bauen), der Navigation (für fortgeschrittene Seefahrerei) oder der Raumfahrt, was zum Technologiesieg führt. Hierzu müsst Ihr den Nachbarstern Alpha Centauri als Erster erreichen – baut in Euren Städten also Komponenten wie Antrieb, Treibstoff oder Lebenserhaltungssysteme für ein Raumschiff zusammen.

Eine letzte Alternative stellt der Kultursieg dar: Mit Tempeln und Kathedralen fördert Ihr die Kultur in den Städten. Damit wächst nicht nur Euer Grenzverlauf, sondern auch die Wahrscheinlichkeit, dass eine große Persönlichkeit erscheint. Namhafte Meister wie Leonardo da Vinci, Johann Sebastian Bach oder Marie Curie fördern Forschung, Kultur oder Produktion. Das bleibt nicht unbeachtet: Benachbarte Städte der Gegner können sich Euch überraschend anschließen. Um das Spiel zu gewinnen, errichtet Ihr die Vereinten Nationen. Voraussetzung dafür sind 20 große Persönlichkeiten, übernommene Städte oder gebaute Weltwunder – von den Pyramiden über den Koloss von Rhodos bis zum Manhattan Projekt.

Was ist neu?

"Revolution" wurde im Vergleich zur jüngsten PC-Inkarnation abgespeckt: Neben dem Wegfall von Religionen und Wirtschaftsformen wurden Technologien verknappt, die Spielfläche verkleinert und die Stadtverwaltung vereinfacht. Die Folge ist eine verkürzte Spielzeit – dennoch vergehen schon mal drei bis vier Stunden, bis Ihr den Sieg davontragt. Geblieben sind verschiedene Staatsformen wie Monarchie, Demokratie oder Fundamentalismus mit ihren spezifischen Vorzügen. Dies und noch viel mehr ergründet Ihr in der 'Zivilopädie': Die integrierte Hilfe erklärt Euch alle relevanten Begriffe – vom Spielkonzept über Ressourcen bis zu Weltwundern. Schade, dass es das Nachschlagewerk nicht auf den DS geschafft hat. Die Handheld-Version bietet sonst aber nahezu alle Features von PS3 und 360. Leider wird die angekündigte Wii-Version nicht mehr erscheinen.

Online rangelt Ihr mit bis zu drei Gegnern um die Weltherrschaft. Auf der 360 sogar mit Video- und Voice-Chat. Unter dem Menüpunkt 'Spiel der Woche' werden wöchentlich neue Karten zum Download angeboten. *ts*



360 Im späteren Spielverlauf greift Ihr auf modernste Kriegsmaschinerie zurück – Atomwaffen solltet Ihr nur im äußersten Notfall einsetzen.

Thomas Stuchlik

'Nur noch eine Runde, dann hör ich auf!' Schon zu seligen Amiga- und DOS-Zeiten bannte "Civilization" Zocker vor den Monitor. Dank "Revolution" dürft Ihr auch auf dem HD-Schirm die Geschicke einer Weltmacht leiten. Firaxis hat das süchtigmachende Spielprinzip einwandfrei portiert. Die Steuerung mit dem Pad geht schon nach kurzer Zeit flugs von der Hand. Serienkenner stört aber der Optionsmangel: Nicht einmal die Größe der oft sehr ähnlichen Karten oder die Gegnerzahl darf justiert werden. Außerdem finden sich Einsteiger nach dem knappen Tutorial immer noch nicht zurecht. Hobby-Generäle dürfen sich diese Strategieperle aber nicht entgehen lassen – auch auf dem DS.

CIVILIZATION REVOLUTION

- **vier verschiedene Siegesarten bringen Abwechslung ins Spiel**
- **47 Technologien zu erforschen**
- **16 verschiedene Völker spielbar**
- **vier andere Zivilisationen halten Euch in Atem**

SYSTEM-VERGLEICH

Die PS3- und 360-Versionen gleichen sich optisch – kleinere Ruckler stören dabei kaum. Auf der PS3 dürft Ihr auch in 1080-Auflösung spielen. Die DS-Fassung nutzt beide Bildschirme vorbildlich.

PS3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	86 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	4 von 10	

360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	86 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	4 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	86 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	4 von 10	

Boom Blox





INFOS

System	Wii
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Puzzle
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Steven Spielbergs 'Blockbuster' begeistert mit intuitiver Steuerung und unzähligen cleveren Puzzles die ganze Familie.



Wii Wenn Ihr die herrlichen Explosionen in Bewegung sehen wollt, schaut auf unsere DVD!

Mit Steven Spielbergs Hilfe ist es Electronic Arts gelungen, aus dem eingefahrenen Action-Einerlei von dicken Wummen und fetten Autos auszubrechen und ein innovatives Stück Software zu schaffen. Und wer hätte gedacht, dass in einem familienfreundlichen und gewaltfreien Spiel so viel zerstört und in die Luft gejagt werden kann?

Jan Königsfeld
"Boom Blox" hat mich von der ersten Sekunde an begeistert. Obwohl das Spiel über weite Strecken nichts anderes ist als digitales Dosenwerfen, konnte ich die Remote kaum aus der Hand legen. Die abwechslungsreichen Aufgaben, das stimmige Design und die gelungene Steuerung lösten bei mir sofort das 'Nur noch ein Level'-Syndrom aus. Im Story-Modus hätte ich mir aber schon gewünscht, dass sich die Aufgaben nicht so oft wiederholen würden. Bei langen Spiele-Sessions traten daher leichte Abnutzungserscheinungen auf. Sucht Ihr ein forderndes und innovatives Knobelspiel, das auch für zünftige Mehrspieler-Runden taugt, macht Ihr mit diesem Titel nichts falsch. Und für einen gewaltfreien Familienabend taugt's obendrein!

Physik zum Mitmachen

In dem Klötzchen-Knobler habt Ihr die Wahl zwischen Story- und Puzzle-Modus. In Ersterem absolviert Ihr in vier thematisch unterschiedlichen Welten jeweils 18 Levels. Dort müsst Ihr mit einem vorgegebenen Werkzeug, wie zum Beispiel Baseball oder Greifhand, bestimmte Bedingungen erfüllen: Mal sollt Ihr mit möglichst wenig Ballwürfen Konstruktionen zu Fall bringen, ein anderes Mal Sprengladungen verteilen und zünden. Wie Ihr die einzelnen Werkzeuge im Detail steuert, erfahrt Ihr auf unserer DVD.

Alternativ versucht Ihr Euch an einer der unzähligen Aufgaben des Puzzle-Modus. Einige der späteren Levels stellen durch ihre Komplexität richtige Kopfnüsse dar. Habt Ihr Euch an den vorgegebenen Puzzles satt gespielt, erschafft Ihr im Level-Editor Puzzles nach Euren Vorstellungen. Setzt einfach die Items, die Ihr im Story-Modus erspielt habt, zu individuellen Bauten zusammen, schafft Kettenreaktionen oder richtig fiese Knobelaufgaben. Seid Ihr nach einem Testspiel zufrieden mit Eurer Kreation, teilt Ihr sie per WiiConnect24 mit der Außenwelt.



Wii Helft der Gorilla-Dame 'Gorilda' zu ihren Kindern zu gelangen, indem Ihr die im Wege liegenden Blöcke zur Seite räumt.

Bei allen Puzzles steht die sehr gute Physik im Mittelpunkt: Bälle prallen in nachvollziehbaren Winkeln ab und Blöcke fallen korrekt zu Boden. Das müssen sie auch, denn sämtliche Puzzles basieren auf dem Ursache-Wirkungs-Prinzip. Egal, ob Bomben mit Wippen in die Luft geschleudert oder Bälle um Ecken geworfen werden müssen: Die tadellose Physik-Engine motiviert zum Experimentieren.

Sitzt Ihr mit Euren Kumpels oder der Familie vorm Wii, wird es Zeit, den Multiplayer-Modus auszuprobieren. Mit bis zu drei Teilnehmern tretet Ihr sowohl mit- als auch gegeneinander in diversen Disziplinen an. Zwischen ruhigem Jenga-Verschnitt und hektischem Lightgun-Geballere sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Bei dem mitreißenden Spielprinzip rücken die etwas unspektakuläre Grafik und der dezente Sound in den Hintergrund. Trotz der Unaufdringlichkeit versprüht das Design von "Boom Blox" mehr Charme als viele moderne Action-Helden. *jk*



Wii Das "Jenga"-artige Minispiel macht mehr Spaß als das offizielle "Jenga"-Vollpreis-Spiel für den Wii.



Wii Jetzt noch einen gezielten Wurf auf die hochgeschleuderten Bomben und Ihr kassiert massig Punkte!



BOOM BLOX

- gewaltfreies und doch explosives Spielerlebnis fernab Testosteron-geladener 08/15-Helden
- über 300 Puzzles
- einfach zu bedienender Level-Editor
- sehr gut funktionierende Physik-Engine

Wii — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

86 von 100

New International Track & Field

INFOS

System	DS
Entwickler	Sumo Digital, England
Hersteller	Konami
Genre	Sportspiel
Termin	12. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4



FAZIT

Olympiareif: viele Sportarten, witzige Charaktere, ordentliche Bedienung, motivierendes Belohnungssystem und tolle WiFi-Funktionen.

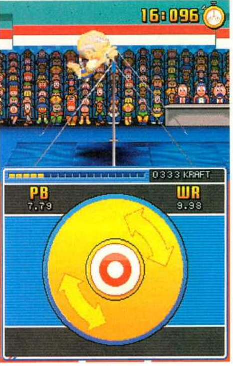
Am 8. August ist es soweit. Dann gehen die weltweit besten Athleten in Peking an den Start. Auf dem Handheld-Sektor ist der Startschuss zu den Olympischen Spielen bereits mit "Mario & Sonic" gefallen (getestet mit 80%). Jetzt versuchen die Sportler aus "Track & Field" ihre Vormachtstellung, die sie schon seit 1983 innehaben, zu behaupten.

Gesteuert werden die Pixelsportler ähnlich wie bei der Konkurrenz von Sega: In den meisten Fällen wischt oder kreist Ihr mit dem Stylus über den Bildschirm, um Geschwindigkeit bzw. Kraft aufzubauen. Zum Springen, Werfen oder Schießen tippt Ihr einen kleinen Button an. Oder auch nicht. Denn die Alternative aus Stylus und Steuerkreuz funktioniert wesentlich besser.



DS Steckt! Jetzt muss Ashley 'nur' noch die Stange überqueren.

24 Disziplinen wollen bewältigt werden. Im Karriere-Modus absolviert Ihr vier Sportarten in Folge. Erfüllt Ihr die Qualifikationsvorgaben, schaltet Ihr neue Schwierigkeitsgrade frei und werdet mit Sternen belohnt. Durch diese erhaltet Ihr neue Kostüme für das Teilnehmerfeld. Die putzigen Comic-Athleten machen einen Großteil des Charmes der DS-Olympiade aus. Die Umgebungsgrafik fällt etwas karg aus und ist durch seine Bitmap-Zuschauer auf Retro getrimmt.



DS Durch kreisende Bewegungen holt Ihr am Reck Schwung.

Klasse ist die Online-Einbindung. Hier vergleicht Ihr Eure Bestleistungen mit denen der Konkurrenz oder fordert Rivalen zum Wettkampf heraus. Aber auch nicht-vernetzte Sportler sind dank der witzigen Bonus-Charaktere motiviert. Mit Frogger, Sparkster & Co. nehmt Ihr an mehr oder weniger witzigen Minispielen teil. *ak*



André Kazmaier

Was für ein Zweikampf! Konkurrent "Mario & Sonic" punktet mit ausgefeilterer Steuerung und etwas hübscherer Optik (wobei die Meinungen auseinander gehen). Auch das Rahmenprogramm für Solo-Zocker fällt üppiger aus. "New International Track & Field" kontert mit mehr Disziplinen, motivierendem Freischalt-Zeug - und vor allem: fantastischem Online-Modus (der fehlte bei "Mario & Sonic"). So lange ich die Vor- und Nachteile auch abwäge - ich kann mich nicht entscheiden. Ein klares Unentschieden. Beides tolle Spiele!

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

- » 24 Disziplinen (8 mehr als bei "Mario & Sonic")
- » 8 Sportler, 10 Zusatz-Charaktere
- » Einzelkarten-Spiel mit 4 Sportarten
- » Online-Duelle, Weltranglisten, Community
- » 3 Schwierigkeitsgrade

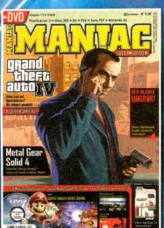
DS — **SPIELSPASS 80 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

MANIAC NACHBESTELLEN

IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE







BESTELLCOUPON

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 5 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

6/01 7/01 9/01 10/01 2/02 3/02 5/02 7/03 8/03 9/03 2/04 3/04 4/04 5/04
8/04 9/04 10/04 11/04 1/05 3/05 4/05 5/05 6/05 7/05 8/05 11/05 12/05 1/06
3/06 4/06 5/06 6/06 8/06 9/06 11/06 12/06 2/07 3/07 4/07 5/07 6/07 7/07
8/07 9/07 10/07 11/07 12/07 1/08 2/08 3/08 4/08 5/08 6/08

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA GMBH • BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Haze

INFOS

System	PS3
Entwickler	Free Radical, England
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Spannend erzähltes Ego-Abenteuer in farbenfroher Umgebung – spielerisch fehlt "Haze" trotz frischer Ideen aber der letzte Kick.



PS3 Eine Dosis Nectar und die Welt erstrahlt in kräftigen Farben, allerdings nur...

Während der modebewusste Ego-Shooter von Welt heute meist farbarm über den HD-Schirm flimmert, feiert "Haze" die stilistische Extravaganz und erlaubt sich, dabei auch noch unverschämt unterhaltsam zu sein.

Nach kurzer Installation auf der Festplatte habt Ihr erst einmal Ruhe vor Ladebildschirmen, denn die gibt es in "Haze" nur nach Eurem Ableben. Wählt aus drei Schwierigkeitsgraden Euren Favoriten, einigermaßen geübten Spielern rate ich gleich zum höchsten, sonst ist die Herausforderung nicht allzu groß. Spaß macht es in jedem Fall – das liegt einmal am frischen Look des Spiels, zum anderen erlaubt sich die Geschichte einige Subtilitäten, die zum erneuten Durchspielen verführen. "'Haze' nimmt den Kampf gegen Storyarmut in Actionspielen auf", verkündete Ubisoft in einer Pressemeldung. So weit gehe ich nicht. Dazu werden die wirklich interessanten Fragen, die im Verlauf der rund zehnstündigen Story gestellt werden, etwas zu oberflächlich abgehandelt.

Michael Herde

Was "Haze" eine höhere Wertung verwehrt, ist die Tatsache, dass das Wechselspiel aus gelegentlichem Fahren und viel Schießen seine Abwechslung fast ausschließlich aus dem Einfallsreichtum der Level-Designer zieht. Es sieht zwar immer anders aus, letztendlich ballert Ihr aber meist mit ein und derselben Waffe auf die ewig gleichen Gegnertypen – Granaten und andere Schießprügel braucht Ihr nur selten. Das soll nicht heißen, dass "Haze" langweilig wäre: Die Story wird spannend erzählt und hält Euch mit witzigen Einlagen bei Laune, obwohl die holperige deutsche Synchro bei mir eher Schmerz denn Freude hervorrief. Klasse finde ich die Splitscreen-Variante, auch der spartanische Online-Modus überzeugt durch frische Ideen.

Mein Name ist "Haze"

Spielerisch punktet "Haze" in erster Linie mit mehreren Spielern: Wollt Ihr nicht allein zocken, dann teilt Euch zu zweit einen Bildschirm oder verfolgt lokal bzw. online zu viert die Story-Kampagne. Der Ein- und Ausstieg klappt jederzeit und ohne Unterbrechung. Online hält "Haze" für Deathmatches & Co. eine Neuerung bereit: Die beiden Parteien weisen unterschiedliche Stärken und Schwächen auf! Ihr spielt entweder als Nectar-gedopter Mantel-Krieger oder als Rebell der 'Promise Hand'. Letztere sind schneller und weichen mit Hechtsprüngen aus. Als Soldat ermöglicht Euch eine Nectar-Dosis, schneller zu rennen und mit der Waffe näher an Gegner zu zoomen, die praktischerweise orange leuchten. Zu viel Nectar jedoch führt zu einer Überdosis und Ihr könnt Verbündete nicht mehr von Gegnern unterscheiden.



PS3 ...solange Euer Vorrat reicht. Im Verlauf des Spiels setzt die Versorgung teilweise aus und Euer Held Shane leidet unter bluttriefenden Visionen.

Im Solo-Modus seid Ihr auf den Nectar-Effekt leider zu sehr angewiesen, ohne bemerkt Ihr Feinde meist zu spät. Das ändert sich nach rund einem Drittel der Spielzeit. Dann wechselt Protagonist Shane Carpenter die Seiten. Als frisch gebackener Rebell entreißt Ihr Feinden die Waffe, steuert gepanzerte Buggys durch Schluchten, erklimmt hohe Berge und freut Euch über prächtige Lichteffekte sowie kräftige Farben. Da stört es kaum, dass die Texturen allesamt nicht hitverdächtig aussehen. "Haze" ist zwar keine Revolution, gut gemachte Unterhaltung ist dennoch garantiert. *mh*



PS3 Teilt Euch einen Bildschirm und beschützt gemeinsam ein strategisch wichtiges Fahrzeug vor Angreifern.



PS3 Zwischendurch absolviert Ihr Fahr- und Ballereinlagen in Kombination – zur Auflockerung ganz nett.

HAZE

- bis zu vier Spieler im Koop-Modus
- spielt zu zweit vor geteiltem Bildschirm
- die Titelmusik stammt von Korn
- sechs Karten für Deathmatch und Team-Deathmatch
- erscheint ungeschnitten

PlayStation 3	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS



82 von 100

Die ganze Welt der Handheld-Games



AB 6.6. IM HANDEL

Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

INFOS

System	360
Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	LucasArts
Genre	Action
Termin	6. Juni
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Neue Vorlage, wenig Änderungen: Der Klötzchenspaß ist routiniert und unterhaltsam, aber auch etwas ideenarm.



360 Der dynamischste Abschnitt von "Lego Indiana Jones": die halsbrecherische Lorenfahrt.

In Sachen (Selbst-)Vermarktung ist George Lucas ein Profi – wenn nach schlappen 19 Jahren ein neuer "Indiana Jones"-Film in die Kinos kommt, müssen folglich auch die multimedialen Kaufgelüste der Anhänger gestillt werden. Aber was tun, wenn zum aktuellen Streifen kein Spiel fertig wird? Dann macht man eben etwas zu den Vorgängern. Und wenn keine Zeit oder Lust bleibt, ein originelles Abenteuer draus zu basteln? Dann greift man eben zu einem bewährten Konzept, das bereits beim anderen Goldesel (also "Star Wars") funktioniert hat. Das Ergebnis: "Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer".



Ulrich Steppberger

"Lego Indiana Jones" erfüllt meine Erwartungen. Das ist einerseits gut, andererseits aber schade, denn mir kommt das alles so bekannt vor. Klar, die Vorlage ist dankbar, und wie gehabt können Sammlernaturen schier unendlich viele versteckte Gimmicks aufspüren. Doch die Entwickler steuern eindeutig darauf zu, dass sich die Erfolgsformel abnutzt. Mir geht etwas die Liebe ab, die beim SciFi-Kollegen "Lego Star Wars" noch spürbar war. Auch technisch kann man inzwischen mehr erwarten: Auf einer Next-Gen-Konsole darf bei einer solchen Optik einfach kein Tearing auftauchen – der Kompromiss, dies in den Optionen auf Kosten der Bildrate abstellen zu können, ist nur ein mäßiger Trost. Trotzdem: Spaß macht die Klötzchen-Expedition, zumindest für die paar Stunden bis zum erfolgreichen Durchspielen.

Alte Besen kehren gut

Angeführt von einem Klötzchen-Harrison-Ford geht's also rund inmitten von Kulissen, die der dänische Spielzeuggigant in echt nicht schöner bauen könnte: Umgebungen und Charaktere halten sich weitgehend an den Look der Plastikvorgaben. Die so inszenierten drei Zelluloid-Vorlagen mit ihren jeweils sechs Levels glänzen mit Nähe zum Filmoriginal und einem ordentlichen Schuss Humor, der besonders die Zwischensequenzen auflockert.

Spielerisch unterscheidet sich "Lego Indiana Jones" in großen Teilen kaum von der SciFi-Saga, ein paar Eigenheiten gibt es aber schon: Statt einem Lichtschwert hat Indy natürlich eine Peitsche im Gürtel, Schusswaffen mopst Ihr grundsätzlich nur von toten Gegnern. Außerdem wird insgesamt etwas weniger gekämpft und dafür mehr gerätselt: Wie gehabt seid Ihr stets mit mindestens einem Begleiter unterwegs, zu dem Ihr jederzeit wechseln könnt. Das läuft konsequenter ab als bei anderen "Lego"-Vertretern. Frauen können höher springen, kleine Charaktere passen durch Klappen und Forscher entschlüsseln einfache Hieroglyphen-Rätsel – aus diesen Zutaten werden die Knobeleinlagen geschnitzt. Erstaunlich wenig kümmerten sich die Entwickler dagegen um Fahreinlagen, von denen es gerade mal drei Stück gibt und auch nur eine – die rasante Lorenfahrt aus "Tempel des Todes" – etwas mehr Pfiff ins Spiel bringt.



360 Nazis gibt's in "Lego Indiana Jones" keine – dafür sind die bösen Buben fast alle blond und blauäugig...

Überhaupt kann "Lego Indiana Jones" den Eindruck einer Fließbandproduktion nicht abschütteln: Die Ähnlichkeit zu "Lego Star Wars" ist sehr groß, sogar viele Soundeffekte wurden recycelt. Die Ausführung geriet aber durchgehend kompetent und gelungen. Wer also Lego und/oder Indiana Jones mag, wird damit Spaß haben – solange er nur nichts Neues erwartet. *us*



360 Als Ankerpunkt dient das College, an dem Dr. Jones seinen Lehrstuhl hat.



360 Hüpfpassagen sind im neuen Lego-Abenteuer meist Frauensache.

LEGO INDIANA JONES

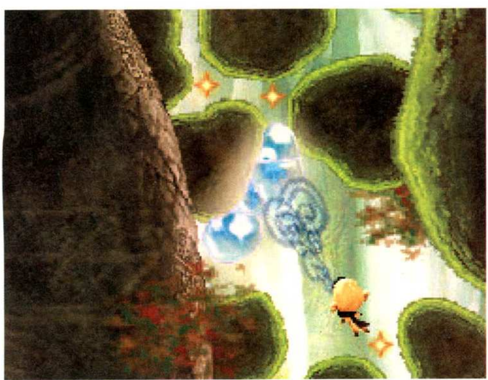
- 3 Episoden mit je 6 Levels
- Spielprinzip fast identisch zu "Lego Star Wars"
- im Vergleich zum Klötzchen-Sternenkrieg mehr Gewicht auf einfachen Rätseln
- tonnenweise erspielbare Extras

Xbox 360

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

Soul Bubbles



DS Durch die engen Gänge der Felspassage pustet Ihr Eure Schützlinge nur, wenn Ihr die große Blase in kleinere Stücke zerteilt habt.

INFOS

System	DS
Entwickler	Mekensleep, Frankreich
Hersteller	Eidos
Genre	Geschicklichkeit
Termin	13. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Friedliche Blasenschubserei mit New-Age-Anklang und gutem Knobelanteil – eine erfreuliche Abwechslung für unterwegs.



DS Lässt du das! Ein Fiesling will gerade Eure Blase klauen.

Aus Frankreich stammen viele große Videospielfirmen – natürlich Ubisoft, aber auch Atari (bzw. Infogrames) oder Vivendi. Während dort eifrig an Mainstream-Titeln gestrickt wird, bemüht sich ein kleines, weitgehend unbekanntes Team namens Mekensleep darum, mal etwas anderes zu schaffen. Das Ergebnis findet seine Heimat auf dem DS, nennt sich "Soul Bubbles" und vereint Einflüsse aus "LocoRoco" und vor allem "Bubble Ghost" – ein Heimcomputer-Oldie aus... richtig... Frankreich.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Seelenhüters und sollt Eure Schützlinge durch sieben Welten ans Ziel begleiten. Dazu hüllt Ihr sie per Styluskringel in eine Luftblase, die Ihr mit Wischern des Griffels durch die Gegend pustet. Natürlich geht das nicht reibungslos ab, Gefahren wie spitze Kanten oder stachlige Feinde drohen ebenso wie Lianen, die Euer Blasengefährt festhalten, oder kleptomanische Gegner. Einige davon könnt Ihr jagen oder zerschneiden. Letzteres braucht Ihr auch, um besonders enge Passagen zu passieren: Teilt Eure Blase und fügt sie dann wieder zusammen.

Das einfache Konzept funktioniert sehr gut und motiviert, auch wenn die Styluspuster gelegentlich etwas ungenau ausfallen. Frust kommt aber kaum auf, zumal sphärische Klänge und die sichtlich esoterisch angehauchte Grafik düstere Gedanken schwer machen. *us*

Ulrich Steppberger

Es ist immer wieder schön, wenn aus dem Nichts ein neues Spiel auftaucht, das einfach überzeugen kann. Dazu gehört "Soul Bubbles", das aus zugegeben nicht ganz originellen Elementen eine frische Mischung zaubert. Perfekt ist der hübsch anzusehende Spaß zwar nicht und vielleicht auch etwas rätsellastig, aber auf jeden Fall eine feiner Neuzugang in der DS-Bibliothek.

SOUL BUBBLES

- » 7 Welten mit je 5 Levels
- » durchdachtes Grundprinzip, das auf 'Begleitschutz'-Mechanik basiert
- » Motivation durch versteckte Objekte
- » Mischung aus Geschicklichkeit und teils sehr intelligenten Rätseln
- » Steuerung sinnvoll, aber teils fummelig

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10



MAN!AC UNRESTRICTED

VOLLJÄHRIGE LESER BEKOMMEN IM ABO UNSERE UNGESCHNITTENE DVD MIT MEHR CONTENT.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.



Abo-Coupon einsenden an: In-Time Aboservice, MAN!AC ABO, Postfach 13 63, 82034 Deisenhofen.

Im Internet unter www.maniac.de

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro.** Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr.
Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe
SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN. BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung

☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Test-Details

PlayStation 3											
Titel	**Spielspaß**	**Spieler offline**	**Spieler online**	**Sprache**	**Text**	**4:3 TV**	**Sixaxis**	**Festplatte**	**Peripherie**	**Schwierigkeit**	**Preis**
Civilization Revolution	86	1	2-4	Gebrabbel	Deutsch	X	-	-	-	einstellbar	60 Euro
Grand Theft Auto IV	94	1	2-16	Englisch	einstellbar	X	X	X	-	mittel	60 Euro
Haze	82	1-2	2-16	einstellbar	einstellbar	X	-	X	-	einstellbar	70 Euro
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	94	1	2-16	Englisch	einstellbar	k.A.	X	k.A.	DualShock 3	einstellbar	65 Euro
Race Driver: GRID	87	1	2-12	Deutsch	Deutsch	X	-	-	Lenkrad	einstellbar	70 Euro

Xbox 360										
Titel	**Spielspaß**	**Spieler offline**	**Spieler online**	**Sprache**	**Text**	**4:3 TV**	**50 Hz**	**Peripherie**	**Schwierigkeit**	**Preis**
Alarm für Cobra 11: Crash Time	55	1-4	-	einstellbar	einstellbar	X	-	Lenkrad	mittel	50 Euro
Civilization Revolution	86	1	2-4	Gebrabbel	Deutsch	X	X	-	einstellbar	60 Euro
Grand Theft Auto IV	94	1	2-16	Englisch	einstellbar	X	X	-	mittel	60 Euro
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	75	1-2	-	-	einstellbar	X	-	-	einfach	60 Euro
Race Driver: GRID	87	1	2-12	Deutsch	Deutsch	X	X	Lenkrad	einstellbar	70 Euro
Rock Band	92	1-4	2-4	Englisch	Deutsch	X	X	Mikro, Drums, Gitarre	einstellbar	240 Euro

Wii												
Titel	**Spielspaß**	**Spieler offline**	**Spieler online**	**Sprache**	**Text**	**Sound**	**16:9**	**60 Hz**	**Progressiv**	**Peripherie**	**Schwierigkeit**	**Preis**
Boom Blox	86	1-4	-	-	einstellbar	Surround	X	X	X	-	einfach	35 Euro
Okami	87	1	-	-	einstellbar	Surround	X	X	X	-	mittel	45 Euro
Sports Island	67	1-4	-	-	einstellbar	Stereo	X	X	-	-	mittel	30 Euro

PSP								
Titel	**Spielspaß**	**Spieler lokal**	**Spieler online**	**Game-Sharing**	**Sprache**	**Text**	**Schwierigkeit**	**Preis**
Crisis Core: Final Fantasy VII	86	1	-	-	Englisch	Deutsch	mittel	40 Euro
Everybody's Golf 2	85	1-4	2-16	-	Englisch	einstellbar	mittel	31 Euro

DS								
Titel	**Spielspaß**	**Spieler lokal**	**Spieler online**	**Game-Sharing**	**Sprache**	**Text**	**Schwierigkeit**	**Preis**
Civilization Revolution	86	1-4	2-4	-	-	Deutsch	einstellbar	40 Euro
New International Track & Field	80	1-4	2-4	X	Englisch	Deutsch	einstellbar	40 Euro
Race Driver: GRID	82	1-4	-	X	-	Deutsch	einstellbar	40 Euro
Soul Bubbles	82	1	-	-	-	einstellbar	mittel	40 Euro

• Mehr MAN!AC
• Mehr Mitarbeiter



MAN!AC gibt Gas! Wir arbeiten weiter an dem dienstältesten Videospiel-Magazin und anderen Games-bezogenen Publikationen. Dafür benötigen wir kompetente und motivierte Mitarbeiter – wer sich bei den folgenden Job-Beschreibungen angesprochen fühlt, sollte nicht zögern, uns eine Bewerbung zu schicken.

Freie Mitarbeiter und Praktikanten

Sie kennen sich mit aktuellen Konsolen und/oder Handhelds aus und haben im Idealfall ein Spezialgebiet, in dem Ihnen keiner etwas vormacht. Sie können sich gut ausdrücken und arbeiten zuverlässig. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews und Schwerpunktartikel. Als Praktikant(in) erleben Sie den Redaktionsalltag, schreiben Artikel und erstellen DVD-Beiträge. Bei einem Praktikum im August erleben Sie zudem die Games Convention in Leipzig hautnah.

Für alle Bewerbungen gilt: Bitte nur in schriftlicher Form per Post, E-Mail-Bewerbungen werden nicht bearbeitet. Jeder Bewerbung sollten eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.
Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: **Cybermedia Verlag GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering**

Wii Fit im Langzeittest

Da sich das Potenzial von Nintendos Heimtrainer nur auf längere Sicht entfaltet, gibt es in dieser und den nächsten beiden Ausgaben jeweils einen Nachschlag. Drei Gast-Jurorinnen erklärten sich bereit, ihre Erfahrungen im täglichen Umgang mit dem Balance Board niederzuschreiben. Viel Spaß und nicht vergessen: Immer fleißig trainieren!



Simone, 30 Jahre – die Neueinsteigerin

Wie kamst Du zu "Wii Fit"?
"Wii Fit" ist mein Erstkontakt mit Videospielen. Darauf aufmerksam geworden bin ich durch die TV-Werbung.

Was möchtest Du mit dem "Wii Fit"-Training erreichen?
Ich möchte körperliche Betätigung, abschalten, entspannen und mein Körperbewusstsein verbessern.

Warum trainierst Du gerade mit "Wii Fit"?
Da ich unregelmäßige Arbeitszeiten habe, muss meine Freizeitgestaltung flexibel bleiben. Die Alternative Fitness-Studio mit Vertrag wäre mir zu stressig. Ich erwarte von "Wii Fit" Training ohne große Vorbereitungszeit und Aufwand.

Deine Gedanken nach dem ersten Besuch im virtuellen Fitness-Studio?
Typisch asiatische Aufmachung. Sehr verspielt, charmant und witzig. Dass mein Balance Board niedliche Geräusche macht, wenn ich mich draufstelle, ist ein gutes Beispiel dafür.

Dein Eindruck nach drei Wochen Training?
Mein Favorit ist Yoga, aber auch die unerwartet spaßigen Balance-Spiele – allen voran das 'Murmeln einlochen' – konnten mich begeistern. Hier fällt die überraschend gute und feinfühlige Reaktion des Balance Boards auf. Außerdem braucht es wenig Platz und verschwindet bei Nichtgebrauch unter der Couch.



POSITIV
- Tutorials bei den Übungen
- Qualität/Funktion Balance Board
- witzige Aufmachung
- gute Mischung von Tätigkeiten

NEGATIV
- Fernbedienung muss wiederholt in die Hand genommen werden

Meine Motivation, mit dem Langzeittest weiterzumachen: ■■■■■■■■



Hannah, 27 Jahre – die Verspielte

Wie kamst Du zu "Wii Fit"?
Eigentlich spiele ich nur "Diablo 2" und ein bisschen DS. "Wii Fit" sah ich zum ersten Mal bei Freunden.

Was möchtest Du mit dem "Wii Fit"-Training erreichen?
Ich denke, dass ich damit Muskeln aufbauen und meine Lust auf Sport steigern kann.

Warum trainierst Du gerade mit "Wii Fit"?
Wollte ich zunächst gar nicht. Ich habe anfangs bezweifelt, dass man mit Hilfe eines Videospiels Fitness betreiben kann. Inzwischen denke ich, dass man bei vernünftigem und ernsthaftem Training sogar einen Effekt erzielt- wenn man es gleichzeitig schafft, seine Essgewohnheiten anzupassen.

Deine Gedanken nach dem ersten Besuch im virtuellen Fitness-Studio?
Die Bedienung ist leicht und selbsterklärend. Das Spiel leitet den Benutzer gelungen durch die Menüs. Der Einstieg dauert allerdings etwas lang.

Dein Eindruck nach drei Wochen Training?
Mein Favorit ist ebenfalls Yoga, obwohl ich das vorher noch nie gemacht und auch immer für albern gehalten habe. Außerdem hatte ich viel Spaß mit den witzigen Details, z.B. wenn der Mii eines Freundes an mir vorbeijoggt, mich frech auslacht und dann hinfällt.



POSITIV
- Wettbewerbscharakter motiviert
- Tipps vom Wii-Trainer bei falschem Verhalten
- Mii-Freunde tauchen immer wieder auf

NEGATIV
- "Ich meeeese!" – die Waage hat eine richtig ätzende Stimme!

Meine Motivation, mit dem Langzeittest weiterzumachen: ■■■■■■■■■



Ida, 23 Jahre – die Sportskanone

Wie kamst Du zu "Wii Fit"?
Mein Freund hat mich auf "Wii Fit" aufmerksam gemacht.

Was möchtest Du mit dem "Wii Fit"-Training erreichen?
Ich mache ziemlich viel Sport und kann mit "Wii Fit" zwischen Bauchtanzen und Squash daheim ein wenig spaßsporteln. Außerdem will ich meinen BMI im Auge behalten, der ist laut Körpertest zu niedrig.

Warum trainierst Du gerade mit "Wii Fit"?
Wann sonst kann man schon Skispringen? Allen voran macht mir "Wii Fit" einfach Spaß. Und vielleicht ein bisschen aus der Hoffnung heraus, endlich ein Videospiel zu finden, bei dem ich nicht der Loser bin.

Deine Gedanken nach dem ersten Besuch im virtuellen Fitness-Studio?
Menüs und Benutzerführung sind selbsterklärend und verständlich. Und alles vermittelt dir: komm spielen! Außerdem sehe ich meinem Mii gerne beim Rumturnen zu. Der freut sich so schön, wenn etwas gut geklappt hat, oder kugelt als Schneemann die Sprungschanze runter.

Dein Eindruck nach drei Wochen Training?
Man muss keine 'realen' Bewegungen nachahmen, um bei Minispielen erfolgreich zu sein (z.B. beim Köpfen der Fußbälle). Dennoch war im Freundeskreis letztens ein aktiver Fußballer auf Anhieb der Kopfball-Meister. Erstaunlich.



POSITIV
- viele motivierende Elemente: Lob des Trainers, Rekordliste, 'Extremsportarten
- sehr abwechslungsreich

NEGATIV
- nur zwei blasse Fitness-Trainer
- umständliches Mii-Wechseln

Meine Motivation, mit dem Langzeittest weiterzumachen: ■■■■■■■

ONLINE

ONLINE-NACHTEST

Rainbow Six Vegas 2

PS3 / 360



360 Auf der Xbox 360 dürfen online 16 Spieler ran, auf der PS3 sind's nur 14! Blut gibt es in der deutschen Version übrigens reichlich.

Die deutsche Version ist da und mit ihr einige Veränderungen. Um eine 18er-Freigabe zu erhalten, musste mit dem A.C.E.S.-Feature die große Neuerung des zweiten Teils verschwinden. Für besonders geschickte Treffer wie z.B. Kopfschüsse bekommen nur Besitzer der internationalen Version Punkte, die zur Verbesserung diverser Fähigkeiten führen. Weitaus ärgerlicher ist die Tatsache, dass Ihr mit der deutschen Version nicht an der internationalen Terroristenhatz teilnehmen dürft. Somit ist die gekürzte Version allenfalls im gelungenen Splitscreen-Modus oder im lokalen Netz interessant, wenn man über die maue Optik und haufenweise Logikfehler hinwegsieht.

RAINBOW SIX VEGAS 2

Hersteller Ubisoft

PS3 / 360

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 72 von 100

FAZIT: Technisch mäßiger Taktik-Shooter, der deutsche Spieler vom Rest der Welt ausschließt, kooperativ aber Spaß macht.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Assault Heroes 2

360



360 Nur nicht ablenken lassen: Zwar hat Euer Vehikel einen Schutzschild, doch aus allen Richtungen kommen Geschosse an.

Eigentlich ist es erstaunlich, wie selten es bisher Fortsetzungen von Download-Spielen gab: Genau genommen ist "Assault Heroes 2" die erste echte, denn der andere Kandidat ("Hexic") war ja keine spezielle Xbox-360-Entwicklung. Unabhängig davon ist die flotte Ballerei ein Musterbeispiel einer gelungenen, wenn auch wenig inspirierten Weiterentwicklung: Die Grafik sieht etwas hübscher aus, es gibt ein paar sinnvolle neue Spielelemente – sonst bleibt alles beim Alten. Was aber folgerichtig ist, denn gut geballert hat es sich bereits beim Erstling. Nun seid Ihr eben etwas länger unterwegs, habt mehr Schussarten und könnt zusätzliche Vehikel wie Hubschrauber und Raumschiffe kapern – kein Geniestreich, aber sehr gut.

ASSAULT HEROES 2

Hersteller Vivendi

Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Schicke Vertikalballerei, die intelligent auf den Stärken des Vorgängers aufbaut.



8 von 10

KURZMELDUNGEN

SPIELE • Während "Bionic Commando: Rearmed" für Xbox 360 und PS3 zum Download geplant ist, gehen Wii-Besitzer leer aus: Dort sollte nach Capcoms Willen die NES-Fassung des Originals erscheinen, was Nintendo jedoch abgelehnt hat. Ein Grund wurde nicht veröffentlicht, aber mutmaßlich dürfte es am Pixel-Hitler liegen, der im Spiel sein Unwesen treibt.

DOWNLOADS • Wer gelegentlich über den deutschen Tellerrand hinausschaut, weiß vielleicht, dass der Nintendo-Kanal des Wii (siehe Seite 70) in vergleichbarer Form auch für die Xbox 360 existiert – allerdings nur in ausgewählten englischsprachigen Ländern. Das 'Neu bei Xbox' genannte Feature ist direkt in das Xbox-Live-Blade eingefügt und wird nahezu täglich mit Meldungen und durchaus informativen Streaming-Videos bestückt. Noch gibt es keine offizielle Bestätigung, wann genau auch deutsche Benutzer in den Genuss kommen, doch voraussichtlich wird es nicht mehr lange dauern.

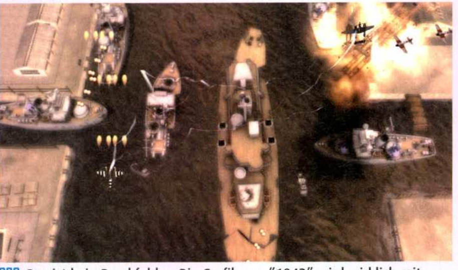
SPIELE • "Fatal Inertia" findet doch noch den Weg auf die PS3. Ursprünglich war Koeis futuristischer Raser vor einigen Jahren als Sony-Exklusiventwicklung angekündigt, dann kam eine Xbox-360-Umsetzung dazu – und nur auf Letzterer erschien er tatsächlich. Im zweiten Anlauf klappt's nun doch, und zwar als Download-Spiel. Das wird mit dem Zusatz "EX" geschmückt, soll allerhand Detailverbesserungen und Updates gegenüber dem mittelprächtigen Xbox-360-Original beinhalten und in den USA ca. 30 Dollar kosten. Dort ist als Veröffentlichungstermin der Mai angedacht, für Europa gibt es derzeit noch keine konkreten Pläne.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

1942: Joint Strike

PS3 / 360



360 Das ist kein Druckfehler: Die Grafik von "1942" wird wirklich mit einem Sepia-Filter dargestellt – ein gelungenes Gimmick.

Eins muss man Capcom lassen, einige Fehler machen sie kein zweites Mal: Das Downloadspiel-Debüt mit "Rocketmen" ging ziemlich in die Hose, für den nächsten Anlauf bedienen sich die Japaner daher bei eingeführten Größen, die man nicht so leicht kaputt machen kann. Eine davon ist das altehrwürdige "1942", das behutsam, aber spürbar modernisiert wurde. So gibt es nun auch Lenkraketen als alternative Bewaffnung und die Gegnerformationen verhalten sich deutlich aggressiver. Schon von Beginn an kriegt Ihr ordentlich Geschosse um die Ohren, was früher nicht so heftig der Fall war. Besonders die dicken Bosse lassen mächtige Salven ab, wie sie in zeitgenössischen Japano-Shootern nicht unüblich sind. So entpuppt sich "1942: Joint Strike" als etwas kurioser Mix aus Retro und Neuzeit, der recht einförmig daherkommt, aber für Ballerfans interessant ist.

1942: JOINT STRIKE

Hersteller Capcom
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Kompetente Neuauflage des Automaten-Oldies, allerdings teilweise recht hektisch.

6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Wolf of the Battlefield: Commando 3

360



360 Wenn drei Söldner losmarschieren, geht es rund – aber auch als Solist könnt Ihr über mangelnde Feuerkraft nicht klagen.

Wieso der Name in dieser Reihenfolge geschrieben wird, wissen wohl nur die PR-Götter – immerhin wird aber darauf hingewiesen, dass es eine Fortsetzung zum bis vor kurzem noch indizierten "Commando" ist. Im Vergleich zum Original hat sich bei der Neuzeit-Episode eine Menge getan: Der Kamerawinkel wurde von einer Fast-Vogelperspektive deutlich nach unten abgesenkt, vor allem aber ballert Ihr nun anders als früher. Damals konnte der Söldner nur in Laufrichtung feuern, heute kommt die allseits beliebte "Robotron"-Rundum-Variante zum Einsatz. Auch Spezialattacken und Obermotze gab es in der Form bislang nicht. Die etwas auf Cartoon-Stil getrimmte Optik überzeugt, und die Möglichkeit, zu dritt anzutreten, ist ein dicker Bonus. Trotzdem fehlt es im Vergleich zu z.B. "Assault Heroes 2" etwas an Feinschliff, vor allem wenn viel los ist.

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3

Hersteller Capcom
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Spaßige Söldnerballerei, die mit dem Original nur noch bedingt zu tun hat.

7 von 10

Neue Download-Spiele: Ende April / Anfang Mai

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Bishi Bashi Special	Konami	PS3/PSP	PSone	Abgedrehte Minispiel-Sammlung, die sich erstaunlich gut gehalten hat.	5 €	7 von 10
High Velocity Bowling	Sony	PS3	-	Trockene Kegelschubserei, die mit Sixaxis auch nicht besser wird (Test in MAN!AC 03/08).	8 €	4 von 10
Rocketmen: Axis of Evil	Capcom	PS3	-	Laue SciFi-Ballerei, die fade aussieht und rundum langweilig ist (Test in MAN!AC 05/08).	10 €	3 von 10
Street Skater	Electronic Arts	PS3/PSP	PSone	Trendsport-Frühwerk, das in die Jahre gekommen ist und zu wenig Umfang bietet	5 €	5 von 10
Assault Heroes 2	Vivendi	360	-	Traditionelle Vehikel-Ballerei mit kleinen, aber guten Ergänzungen (Test auf Seite 68).	10 €	6 von 10
Battlezone	Atari	360	Arcade	Die arg staubige Simpel-Ballerei hat sich leider nicht gut gehalten.	5 €	3 von 10
Lost Cities	Vivendi	360	-	Etwas komplexeres, aber interessantes Kartenspiel, doch es fehlen mehr Spielmodi.	10 €	6 von 10
Metal Arms: Glitch in the System	Swingin Ape	360	Xbox	Seinerzeit wenig beachtete Third-Person-Action mit sympathischem Robotor-Helden, die mit guter Steuerung und netten Ideen überzeugt.	15 €	8 von 10
Rocky and Bullwinkle	Zen Studios	360	-	Dreister "Wario Ware"-Klon, der nicht halb so gut ist und hässlich aussieht.	10 €	4 von 10
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	360	Xbox	Sam Fishers drittes Abenteuer glänzt mit schicker Optik und klugem Design, das sich heute so gut spielt wie damals – wer's noch nicht hat, schlägt jetzt zu.	15 €	9 von 10
Break In	Naxat Soft	Wii	TurboGrafx-16	Solides Billard mit überraschend viel Tiefgang, aber schlichter Präsentation.	7€	6 von 10
Cho Aniki	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Durchschnittlicher Horizontal-Shooter mit schriller Aufmachung (Test auf Seite 70).	9 €	5 von 10
Columns III: Revenge of Columns	Sega	Wii	Mega Drive	Einfacher, aber effektiver Knobler, der für alle taugt, die gerne Steinchengruppen bilden – allerdings gibt's auch hier wenig Grund, die teurere Fortsetzung zu kaufen.	9 €	7 von 10
Double Dragon	505 Games	Wii	NES	Standard-Sidescroller-Klopperei, der zudem der Zweispieler-Modus fehlt.	5 €	5 von 10
Final Soldier	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Vertikal-Shooter, der auch für 'Normalspieler' taugt, aber wenig Originelles bietet.	7 €	6 von 10
Gradius II: Gofer No Yabou	Konami	Wii	TurboGrafx-16	Schick anzusehende Episode der klassischen Horizontal-Ballerei mit einem exklusiven Level, die aber durch den hohen Schwierigkeitsgrad nur Profis zu empfehlen ist.	9 €	7 von 10
Metal Slug	D4 Enterprise	Wii	Neo Geo	Tolles 2D-Jump'n'Shoot, aber als Download-Spiel überflüssig – kauft besser die Sammlung.	9 €	8 von 10
Phantasy Star III: Generations of Doom	Sega	Wii	Mega Drive	Solides Rollenspiel nach "Zelda"-Manier, das technisch nicht umhaut, aber mit ein paar interessanten Handlungsideen überzeugt.	8 €	7 von 10
Puyo Puyo 2	Sega	Wii	Mega Drive	Fortsetzung des Knobel-Oldies, die den Aufpreis wegen kleiner Änderungen kaum rechtfertigt.	9 €	7 von 10
The Last Ninja	Commodore	Wii	C64	Technik hui, Spielspaß pfui – Ninja-Abenteuer, das sich grottig steuert (Test auf Seite 70).	5 €	3 von 10
World Games	Commodore	Wii	C64	Vergnügliche Sammlung ungewöhnlicher Sportarten (Test auf Seite 70).	5 €	8 von 10

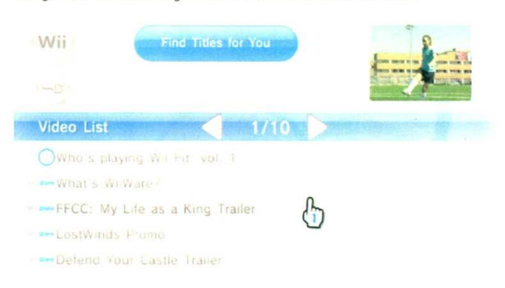
Stand vom 14.05.08

Nintendo-Kanal
Wii

DOWNLOADS • Ab dem 30. Mai können Wii-Besitzer den Nintendo-Kanal installieren und sich dann mit Infos und Werbematerial berieseln lassen. Wir haben uns schon mal das US-Pendant angesehen, die europäische Variante dürfte sich kaum davon unterscheiden. Beim Start wird eine kurze Videoschleife geladen, die in Ausschnitten die interessantesten Beiträge zeigt – wollt Ihr sie ganz sehen, klickt Ihr einfach im Hauptmenü drauf. Das ist übersichtlich sortiert, Ihr erkennt schnell, was neu ist und zu welchem System ein Video gehört. Die Auflösung der Filme ist mittelprächtig, aber ausreichend, trotzdem kam bei unseren Testläufen das Streaming gelegentlich ins Stocken – wir hoffen, dass die Server nicht dauerhaft zu stark belastet sind. Außerdem gibt es spielbare Demos für DS-Titel, mit einem Haken: Ihr bekommt sie nur, wenn Ihr zustimmt, Eure Nutzungsdaten übertragen zu lassen – das hätte nicht sein müssen. Eigentlich ist der Nintendo-Kanal nicht viel mehr als schick verpackte Werbung, die 122 Blocks im internen Speicher belegt. Aber als Gratisbeigabe kann man sich's durchaus antun.



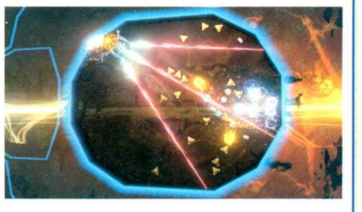
Wii Öfters schauen lohnt sich: DS-Demos gibt es teilweise nur zeitlich begrenzt.



Wii Einfach, aufgeräumt, übersichtlich: Das Hauptmenü des Nintendo-Kanals verzichtet auf überflüssige Mätzchen.

TEST ZUSATZ-INHALTE

Blast Factor Advanced Research
PS3



PS3 Mehr Farbe, Abwechslung und Action: "Advanced Research" haut rein.

Nach monatelanger Verzögerung hat es Sony endlich geschafft, das "Advanced Research"-Update zur vorzüglichen Rundum-Ballerei "Blast Factor" in den PlayStation Store zu stellen. Damit wird das Spiel effektiv doppelt so lang, denn Ihr schießt Euch durch zusätzliche Levels, die in allen Belangen mehr bieten – sei es in Sachen Optik oder Gegnerabwechslung. Bei dem Schnäppchenpreis muss man zugreifen!

BLAST FACTOR ADV. RESEARCH
Hersteller Sony
Preis ca. 3 Euro

NEUERUNGEN
» zweite Zellen-Serie mit viel mehr Abwechslung
» verbesserte Grafik

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST DOWNLOAD-SPIEL

World Games
Wii (C64)

Gerade eben haben Retrosportler sich am Strand von "California Games" ausgetobt, schon geht es mit "World Games" rund um den Erdball: Acht Disziplinen, darunter so ungewöhnliche wie Baumstammrollen, Fasshüpfen oder Klippenspringen, stehen zur Wahl und machen vor allem in der Gruppe Laune. Zwar ist die Qualität nicht durchgehend so hoch, Ski Alpin etwa fällt deutlich ab und Sumo ist konfus. Doch die humorvolle Aufmachung und die meist zugängliche Steuerung machen das wett.

WORLD GAMES
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Launige Sammlung überwiegend skurriler Sportarten – nicht perfekt, aber sehr spaßig.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

The Last Ninja
Wii (C64)

Zu Heimcomputerzeiten ging "The Last Ninja" millionenfach über die Ladentische und ist damit ein Musterbeispiel für 'Schein über Sein': Damals herausragende Grafik und (auch heute noch) großartige Musik verschleierten die Patzer des isometrischen Abenteuers. Kämpfen mit dem schwarzen Krieger ist stupides und frustiges Knöpfchenhämmern, Sprungpassagen kosteten durch erzwungene pixelgenaue Perfektion schnell den letzten Nerv. Ohne dicke rosa Brille kann man sich das heute nicht mehr antun.



THE LAST NINJA
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Toller Sound und hübsche Optik retten (zu) wenig: Der Ninja nervt mit fiesen Steuermacken.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Cho Aniki
Wii (SNES)

Im Rahmen des zweiten 'Hanabi Festival'-Durchgangs landet ein besonders obskurer Titel bei uns, den es bislang nur in Übersee gab: "Cho Aniki" ist eigentlich ein weitgehend klassisch gemachter Horizontal-Shooter, wie ihn japanische Entwickler besonders gern haben. Hier kommt aber ein skurriles Design dazu, das ihn von der Masse abhebt. Die berühmt-berüchtigten homoerotischen Einschläge fallen aber im Gegensatz zu den Fortsetzungen noch nicht so stark auf, deshalb bleibt es letztlich 'nur' solide Ballerkost.




CHO ANIKI
Hersteller Hudson
Preis 9 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Guter Horizontal-Shooter, der vor allem von seiner durchgeknallten Aufmachung lebt.



Wii Ware



"We want the people to be happy!" Wenn es um den neuen Shopping-Kanal geht, geizt Nintendo nicht mit großen Worten. Was steckt dahinter?

Wii-Zocker mit kleinem Geldbeutel waren bislang auf die Retro-Spiele der Virtual Console beschränkt. Wer in den Genuss eines neuartigen Spielkonzepts kommen wollte, musste zu Vollpreis-Titeln greifen. Die Betonung liegt auf 'musste'. Denn seit dem 20. Mai findet Ihr im Einkaufskanal eine neue Möglichkeit, Eure WiiPoints auf den Kopf zu hauen: den WiiWare-Kanal. Hier wird Nintendo in regelmäßigen Abständen originäre Spiele veröffentlichen, die zwischen 5 und 15 Euro kosten. Ob das im wöchentlichen oder zweiwöchentlichen Rhythmus geschieht, konnte uns Nintendo selbst eine Woche vor WiiWare-Launch nicht sagen. Die einzige Auskunft hierzu: "Das hängt von der Menge der Spiele ab, die für WiiWare entwickelt wird." Eindeutig klang hingegen die Aussage bezüglich der Speicherproblematik. Immerhin dürften fleißige Virtual-Console-Kunden längst ans Limit der Wii-internen 512 MB gestoßen sein. Eine Erweiterung (z.B. eine externe Festplatte) sei jedoch kein Thema, da gelöschte Spiele jederzeit erneut heruntergeladen werden können. Enttäuschend ist auch, dass WiiWare-Titel vor dem Kauf nicht zum Antesten bereitstehen, etwa in Form von Demos. Da ist die Konkurrenz von Sony und Microsoft mit ihren Download-Diensten einen Schritt weiter. Bei aller Kritik: Die Qualität der Spiele stimmt uns positiv. Und das, obwohl man bekräftigte, dass es bei WiiWare-Games keine Qualitätskontrolle gebe. "Alleine die Käufer entscheiden, was gut ist und was nicht", so Nintendo. Wir haben die acht Titel unter die Lupe genommen, die zum Launch oder in den darauffolgenden Wochen erscheinen. *ak*



Wii Der Kauf von WiiWare-Spielen ist kinderleicht. Einfach in den Wii-Shop-Kanal wechseln und dort den WiiWare-Button anklicken. Los geht's.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

LostWinds

Wii



Wii Nachwuchs-Superman: Versorgt Euren Abenteuer-Pimpf mit Aufwind, indem Ihr mit der Remote eine aufwärtsweisende Linie zeichnet.



Wii Unter Tage sind einige Rätsel zu lösen. So ausgefeilte bzw. schwierige Kopfnüsse wie z.B. in "Zack & Wiki" gibt es allerdings nicht.

Drei Monate. In dieser kurzen Zeit ist laut Entwickler Frontier ("Thrillville") "LostWinds" entstanden. Kaum zu glauben. Immerhin haben wir es hier mit dem interessantesten WiiWare-Titel zu tun, der nebenbei noch frischen Wind ins Hüpfspiel-Genre bringt. Und das wortwörtlich: Indem Ihr mit dem Cursor eine Linie beschreibt, beschwört Ihr eine Windböe herauf. Diese nutzt Ihr, um Euren Helden Toku über Abgründe zu befördern oder auf höhere Plattformen zu hieven. Den kleinen Knirps dürft Ihr zwar mit dem Nunchuk nach links und rechts steuern, springen kann er aber nur mit der Kraft des Windes. Später lasst Ihr Toku sogar an eingezeichneten Pfaden durch die Gegend fliegen.

Die Welt von "LostWinds" hält jedoch weit mehr parat als einige simple Flug- und Sprungeinlagen. Überall warten kleine Knobeleinlagen auf Euch. So wollen etwa hölzerne Barrieren niedergebrannt werden, indem Ihr eine Verbindung zu in der Nähe befindlichen Fackeln zeichnet. Oder es müssen Schalter und Hebel betätigt werden, um in kleinen Kerkern voranzukommen. Stilistisch lässt das Low-Budget-Abenteuer so manch ausgewachsenes Vollpreisspiel vor Scham im Boden versinken. Die exotische Polygon-Landschaft verzückt mit hübscher Vegetation, reißenden Wasserfällen und putzigen Charakteren. Eure Gehörgänge werden von süßlich-entspannten Fernost-Klängen durchspült. Über die matschigen Texturen sieht man da gerne hinweg. Unschön sind hingegen einige Leerlauf-Passagen, in denen Ihr aufgrund fehlender Karte in der Pampa umherirrt. Trotzdem: Wir wollen mehr WiiWare-Spiele vom Schlage eines "LostWinds"!



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

Wii

Das Leben eines Königs kann ganz schön langweilig sein. Zumindest wenn man in einem von Square Enix erschaffenen Reich herrscht. Dabei klingen die Grundlagen für die Regentschaft verheißungsvoll: Ihr gestaltet Eure Stadt, wie es Euch beliebt. Von den Rollenspiel-Wurzeln ist kaum noch was übrig geblieben. Eher handelt es sich beim neusten "Final Fantasy"-Spross um eine Aufbausimulation – wenn auch eine sehr limitierte. Anfangs ist Euer Königreich nicht gerade ein Publikumsmagnet. Kein Wunder: Wohnmöglichkeiten gibt es hier schlicht und ergreifend keine! Das ändert Ihr, indem Ihr auf vorgegebenen Bauplätzen Häuser und Shops errichtet. Das zieht Bewohner an und füllt Eure Kasse durch täglich zu entrichtende Steuern. An Baumaterialien gelangt Ihr, indem Ihr die abenteuerlustigen Zivilisten die Gegend außerhalb der Stadtmauern erkunden lasst. Währenddessen plaudert Ihr mit den Einwohnern und fördert so deren Motivation. Ein bisschen was von "Die Sims" steckt also auch noch drin. Das Problem: Während die Untertanen spannende Gefechte gegen Goblins & Co. austragen dürfen, studiert Ihr trockene Kampf- und Finanzberichte. Gähn. Mit zunehmender Spieldauer entwickelt sich das eigene Reich zu einer Art Gefängnis. Immer mehr wächst in Euch der Wunsch, nach draußen zu fliehen und ein paar Monster zu schnetzeln. Geht leider nicht! So putzig das Spiel aufgezogen sein mag, so nerven mit der Zeit die dröge Inszenierung, der mangelnde Anspruch und vor allem die fehlende Abwechslung. Wollt Ihr mehr Optionen – sprich: neue Bauobjekte oder Outfits –, bittet der Hersteller erneut zur Kasse. Neue Kleidung? 1 Euro. Ein neues Haus? 3 Euro. Bei einem Grundpreis von 15 Euro ist das unverschämt!



Wii Auf den grün glühenden Feldern dürft Ihr Eurer Stadt neue Gebäude hinzufügen.



Wii Es erfüllt einen mit Stolz, wenn die eigene Stadt wächst und gedeiht. Es erfüllt einen mit Langeweile, jeden Tag dasselbe dafür tun.

Schade, denn eigentlich macht sich das "Crystal Chronicles"-Universum als Baukasten gar nicht schlecht. Es bietet nur einfach zu wenig – selbst für einen WiiWare-Titel. Außerdem ist der Einstieg zäh wie Gummi!

FF CC: MY LIFE AS A KING

Hersteller Square Enix
Preis 15 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: In nette Optik verpackte Simpel-Aufbau-simulation. Preislich an der Grenze zur Abzocke.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Dr. Mario & Bazillenjagd

Wii

Wii Die vereinfachte Form der Pillen-Platzierung: Bei der "Bazillenjagd" ist das Feld kleiner und die Tabletten werden mittels Remote abgesetzt.

Zugegeben: Die Auswahl von "Dr. Mario" als WiiWare-Starttitel ist wenig einfallsreich. An der Qualität des Knobel-Klassikers ändert das aber wenig. Stapelt vier gleichfarbige Tabletten übereinander und schon löst sich der Pulk auf. Bazillen rückt Ihr auf gleichem Wege zu Leibe. Unkompliziert, aber trotzdem anspruchsvoll. In der "Bazillenjagd" greift Ihr Euch die Pillen direkt mit der Remote und setzt sie an der gewünschten Stelle ab. "Dr. Mario" ist das einzige WiiWare-Spiel, das auch online gezockt werden darf. Vorbildlich auch die Funktion, eine Demo-Version an andere Wii-Besitzer verschicken zu können.

DR. MARIO & BAZILLENJAGD

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Zeitloses Spielprinzip. Online-Funktionen und nicht verschreibungspflichtig – her damit!

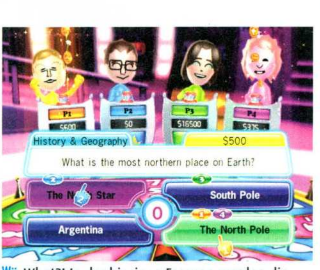


TEST DOWNLOAD-SPIEL

TV Show King

Wii

"TV Show King" ist in Bezug auf Casual Gamer eine sichere Bank. Berührungsängste kennen hier nicht einmal die größten Videospielmuffel. Zum Glück! Denn ohne menschliche Konkurrenz ist das Ganze ähnlich spannend wie eine Folge "Wer wird Millionär" ohne Günther Jauch. In geselliger Runde macht man mit "TV Show King" dagegen nichts falsch. Insbesondere die Spezial-Runden, bei der Ihr z.B. mit Funzeln Licht ins Dunkel bringt oder Antworten freirubbelt, sorgen für turbulente Unterhaltung. Das Niveau der Fragen schwankt teilweise stark – trotz wählbarem Schwierigkeitsgrad. Dafür dürfen die Teilnehmer mit Miis an den Start gehen. Witzig! Insgesamt wollen über 3.000 Fragen beantwortet werden. Darunter Themengebiete wie Geschichte, Entertainment, Sport und Allgemeinwissen. Zwischen den Fragerunden sorgt ein Glücksrad für Spannung. Enttäuschend ist die fehlende Online-Unterstützung.



Wii What?! In der hiesigen Fassung werden die Fragen auf Deutsch gestellt.

TV SHOW KING

Hersteller Gameloft
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Mit menschlichen Quiz-Teilnehmern unterhaltsam, alleine vernachlässigbar.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Star Soldier R

Wii

High-Score-Junkies und Shoot'em-Up-Fans aufgepasst – "Star Soldier R" nimmt Kurs auf Wii. Anstatt eines Story-Modus erwarten Euch drei Spielvarianten: Die ersten beiden begrenzen die maximale Spielzeit auf gerade mal zwei bzw. fünf Minuten! In dieser Zeit düst Ihr durch die zwei enthaltenen Levels und versucht, Euer Punktekonto in die Höhe zu treiben – achtet dabei auf das Combometer und sammelt Waffen-Power-Ups sowie kleine Satelliten auf. Eure Bestleistungen tragt Ihr schließlich in ein Online-Leaderboard ein. Im dritten Spielmodus hämmert Ihr bei ausgeschaltetem Autofire möglichst schnell aufs Knöpfchen – nach 20 Sekunden erfahrt Ihr Euren Knopfdruck-pro-Sekunde-Rekord. Hudson verkauft die ultrakurze Spielzeit als neuartiges Konzept. Für uns sieht das Ganze eher so aus, als wolle man einen Mangel zur Kunstform erheben. Mit den Retro-"Star Soldier"-Alternativen auf Virtual Console bekommt Ihr mehr Spiel fürs Geld.



Wii Sieht schick aus: Die 3D-Optik überzeugt mit kräftigen Farben und satten Effekten.

STAR SOLDIER R

Hersteller Hudson
Preis 8 Euro

FAZIT: Effektreiche High-Score-Hatz mit fragwürdigem Preis-Leistungsverhältnis.

SPIELSPASS



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Toki Tori

Wii



Wii Winke, winke! Wer beim Anblick des "Toki Tori"-Gelblings nicht dahinschmilzt, hat kein Herz. Das Küken erinnert stark an "New Zealand Story".

Das süße Küken trat bereits 2002 in Erscheinung, damals auf dem Game Boy Color. Das Spielprinzip funktioniert immer noch: In rund 70 Levels warten Eure noch nicht geschlüpften Kollegen darauf, von Euch aufgegabelt zu werden. Was sich einfach anhört, entwickelt sich rasch zum kniffligen Denksport. Um nicht in die vielen Fallen zu tappen oder Feinden in die Arme zu laufen, muss Euer Vorgehen gut durchdacht sein. Baut Brücken, friert Gegner mittels Eis-Bazooka ein oder teleportiert Euch umher. Der Nur-noch-ein-Level-Virus grassiert schnell, die goldige Grafik lockt auch Mädels vor die Glotze.

TOKI TORI

Hersteller Two Tribes
Preis 9 Euro

FAZIT: Nichts weltbewegend Neues, aber süchtig machende Knobelei mit Knuddel-Bonus.

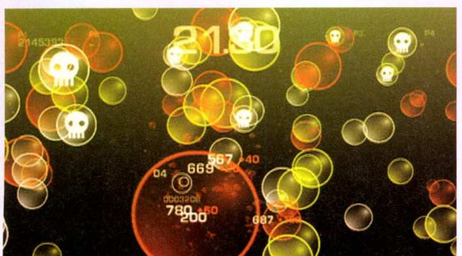
SPIELSPASS



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pop

Wii



Wii Bringt Ihr kleine Seifenblasen zum Platzen, erhaltet Ihr viele Punkte, aber wenig Zeit. Mit großen Blasen verhält es sich anders herum.

Wer hätte gedacht, dass in einem Wii-Spiel hemmungslos gepoppt wird? Hinter der obszön klingenden Beschreibung versteckt sich ein harmloser Geschicklichkeitsspaß, bei dem Ihr in Lightgun-Shooter-Manier möglichst viele Seifenblasen zum Platzen bringt. Was anfangs chaotisch und uninspiriert anmutet, entwickelt mit längerer Spieldauer ungeahnte Sogwirkung und versetzt dank simpler, aber gekonnter Aufmachung und sphärischer Musik (die Ihr "Lumines"-artig beeinflusst) in einen Tiefenrausch. Schade, dass Stages nicht einzeln angewählt werden dürfen. "Pop" erscheint nicht zum Launch.

POP

Hersteller Nnooo
Preis 7 Euro

FAZIT: Leicht zu unterschätzende Bläschen-Ballerei mit psychedelischer Wirkung.

SPIELSPASS



Pirates: The Key of Dreams

Wii » Oxygen » Termin nicht bekannt

Noch haben wir nicht genügend Zeit auf hoher See verbracht, um das WiiWare-Piratenabenteuer mit einer Wertung zu versehen. Hier aber schon mal der durchwachsene Ersteindruck: Mit Sid Meiers Kultspiel "Pirates!" hat dieser Titel wenig gemein. Hier wird nicht gehandelt, hier wird geballert, was die Kanonen hergeben. Doch zuvor müsst Ihr Eure Nussschale erst einmal in die richtige Stellung bringen. Leider steuern sich die Schiffchen ein wenig so, als habe der Steuermann eine Pulle Rum zu viel konsumiert. Oder zu oft eine Partie "Micro Machines" gespielt. Denn genau so fühlen sich die Kutter-Kontrollen an.

Unterwegs sammelt Ihr Power-Ups, verfolgt in gezeichneten Standbildern die Freibeuter-Story und stellt Euch schließlich Captain Blackbeard. Leider erweckt das Spiel den Eindruck eines schnell zusammengeschusterten Machwerks. Weder Grafik noch Spielmechanik lassen echtes Piratenflair aufkommen. Wir tippen, dass "Pirates" zwei Wochen nach WiiWare-Start in See sticht. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe.



Wii Volle Breitseite: Sowohl Euer Schiff als auch gegnerische Flotten können nur seitlich feuern.

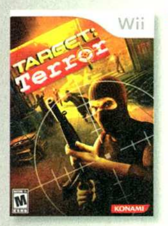
IMPORT



CAPCOM TRIFFT INS SCHWARZE

MERCHANDISE • 180 Punkte in einer Runde, der Traum eines jeden Dartspielers – bei "GTA IV" supersimpel, in "Shenmue" deutlich schwerer und in der Realität für alle Normalos fast unmöglich. Wer trotzdem gern Metallpfeile auf nummerierte Korkscheiben wirft und dazu noch auf die "Devil May Cry"-Serie abfährt, darf seine Kreditkarte zücken: Umgerechnet zirka 20 Euro kostet ein Set bestehend aus drei Pfeilen – entweder im Dante- oder Nero-Design. Für noch einmal gut 3 Euro erhaltet Ihr zusätzliche Flights (die Flügel am Ende des Pfeilschafts) von Lady und Trish im gut sortierten Internet-Importhandel.

ANGRIFF DER TRASH-TERRORISTEN



SPIELE • Eigentlich sollte Eugene Jarvis ein gemachter Mann sein: In den 80ern feierte der Spieldesigner große Erfolge mit den heutigen Klassikern "Defender" und "Robotron 2084". Auch die "Cruis'n"-Serie geht auf sein Konto – damit jedoch begann der qualitative Abstieg des ehemaligen Atari- und Midway-Mitarbeiters. Mittlerweile entwickelt Jarvis' eigenes Studio Raw Thrills in unregelmäßigen Abständen Spielhallengurken, das bekannteste Exemplar ist der über Taito veröffentlichte Tuningraser "The Fast and the Furious". Jetzt kriecht ein weiteres Stück Software-Müll aus seiner Arcade-Gruft: "Target Terror". Just erschien die Wii-Version des Lightgun-Shooters in den USA – wegen der indizierungsgefährdeten Thematik ist mit einem Release in Deutschland nicht zu rechnen. Glück gehabt, liebe Wii-Besitzer: So bleibt Euch eine ultratrashige Hirnlos-Ballerei erspart, in der Ihr Terroristen von der Golden Gate Bridge schießt.





Von der Spielhalle auf den Wii: In "Target Terror" feuern Zapper-Cops auf fiese Terrorbuben.

10 IMPORTANT IMPORTS





DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Blast Works	Majesco	Wii	30 €	USA	3. Juni
Chaos Wars	Idea Factory	PS2	30 €	USA	3. Juni
Etrian Odyssey II: Heroes of...	Atlus	DS	25 €	USA	17. Juni
Final Fantasy Tactics A2	Square Enix	DS	30 €	USA	24. Juni
Front MIssion 2089: Border...	Square Enix	DS	35 €	Japan	im Handel
Hail to the Chimp	Gamecock	PS3, 360	35 €	USA	im Handel
Ninja Gaiden 2	Tecmo	360	60 €	EU	6. Juni
Secret Agent Clank	Sony	PSP	30 €	USA	17. Juni
Tales of Symphonia: Knight	Namco-Bandai	Wii	45 €	Japan	26. Juni
Valhalla Knights 2	Marvelous	PSP	30 €	Japan	im Handel

WIE AUF SCHIENEN FAHREN

MERCHANDISE • Yoshi-Plüschtier, Sonic auf der Kaffetasse – viele Merchandising-Ideen langweilen alte Hasen. Doch einige lassen selbst abgebrühte MAN!ACs schmunzeln. "Mario Kart DS" als Carrera-Bahn umzusetzen z.B. halten wir für legitim und lustig – Nintendo-Thema und Rennbahn zum Selberstecken passen zusammen. Umgerechnet nur 20 Euro kostet die offiziell von Nintendo (nicht von Carrera) lizenzierte Rennbahn, die aus 18 Streckenteilen, zwei Gas-Controllern und zwei Kart-Wagen besteht. Ein Netzteil gibt es nicht, Ihr braucht vier AA-Batterien. Erhältlich ist das Spielzeug u.a. bei Play-Asia.





Das 'Super Race Set' gibt es in zwei Versionen: einmal mit Mario und Yoshi, einmal mit Klempner und Donkey Kong.

IMPORT-TICKER » +++ Japan-Termine & Ankündigungen: SNK-Anhänger freuen sich auf "Metal Slug 7" (DS, erscheint am 17. Juli) und "Samurai Shodown Rokuban Shobu" (Wii, Release am 24. Juli), Inselfreunde gehen mit "Lost in Blue" in Wii-Urlaub. +++ Und es geht weiter: René Hellwig ("Last Hope") arbeitet am Dreamcast-Shooter "DUX" (kleines Bild). Die horizontale 2D-Schießerei ist von "R-Type" inspiriert, soll aber ein "eigenständiges Spiel innerhalb des Subgenres sein". MAN!AC bleibt am Ball. +++



R-Type Command

INFOS

System PSP (US-Import)
Entwickler Irem, Japan
Hersteller Atlus
Genre Strategie
D-Termin nicht geplant

FAZIT

Klasse Idee mit schwacher Ausführung: Irem schludert den Strategie-Ableger hin.

PSP Schlachten mit verschiedenen Aufgaben: Mal bekämpft Ihr ein Mutterschiff, mal sucht Ihr ein Item.

Langsam müssten die Aliens des Bydo-Imperiums von der Invasion die Schnauze voll haben: Seit 1987 kassieren die Biester in "Super"-, "Delta"- und "Final"-Updates eine Packung nach der anderen. Jetzt gibt's auch noch taktisch eins hinter die Ohren, in "R-Type Command" rückt Ihr rundenweise gegen die Invasoren vor.

Dabei kommandiert Ihr ein Geschwader mit Einheiten wie Jäger, Bomber und das mächtige Mutterschiff durch horizontal scrollende Levels, die diesmal aber in Hexfelder unterteilt sind. Die grundsätzliche Strategie kennen Import-Feldherren aus Banprestos "Robot Wars": Man lässt das Mutterschiff dicht hinter der Front fliegen und repariert dort abwechselnd die angeschlagenen Einheiten – wer den Wechsel optimal beherrscht, kann selbst übermächtige Truppen ohne eigene Verluste schlagen. Hinzu kommen diverse Feinheiten, die man aus der "R-Type"-Serie kennt: Die Jäger können über mehrere Runden Energie für den Beamshot sammeln, der gleich mehrere Feinde auf einen Schlag pulverisiert – sofern sie hintereinander fliegen. Daneben gibt es die Satelliten, die sich an die Jäger andocken lassen und dann Schutz sowie mächtige Extrawaffen bieten. In "Command" verlangsamt sich der Jäger dadurch, Ihr werdet die Satelliten also im Laufe eines Kampfes mehrfach an- und abmontieren.

Neu im "R-Type"-Universum sind zwei weitere Einheiten: Das Awacs-Raumschiff ist nur leicht bewaffnet, kann schnell weite Strecken fliegen und dient der Aufklärung. Denn auch im Weltraum nimmt Euch der 'Fog of War' die Weitsicht. Daneben erhaltet Ihr Support-Einheiten, die Euer Geschwader mit Treibstoff und Munition versorgen.

Gefechte ohne Dramatik

Im Laufe der Kämpfe quer durch unser Sonnensystem lernt Ihr den Einsatz diverser Finten: Ihr könnt den Feind zu explosiven Attrappen Eurer Einheiten locken, den Tarnkappenmodus aktivieren und sogar Einheiten in andere umbauen ("Mimic"-Talent). Trotzdem basieren alle Kämpfe auf dem Rotationsprinzip der Einheiten, da sie recht schnell erschöpft sind. Etwas taktische Abwechslung geben auch die Levels: Es gilt durch Asteroidenfelder zu manövrieren, Minen auszuweichen, Weltraumtankstellen zu nutzen und brüchige Felsen zu sprengen – so schafft Ihr neue Pfade für vertikale Flankenmanöver. Zudem gibt es Container zu finden, die Baupläne für neue Einheiten enthalten.

Trotz der vielen Möglichkeiten und der opulent präsentierten Gefechte kommen Komfort und Drumherum zu kurz: Die Ladezeiten für die Kampfanimationen sind nervig lang und die Handlung reduziert sich auf Logbucheinträge des Kommandanten. Und die beschränken sich auf reinen Text ohne Sprachausgabe, Animation oder wenigstens ein Porträt des Flottenführers – da hätte Irem mit wenig Aufwand deutlich mehr Spannung ins Spiel bringen können. Natürlich gibt es auch einen Zweispieler-Modus, der allerdings nur in der Adhoc-Variante funktioniert: Mit etwas Liebe zum Detail wäre mehr drin gewesen! *oe*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl



PSP Die Kampfanimationen setzen alle Waffensysteme der "R-Type"-Serie effektvoll in Szene, allerdings wird...



PSP ...für jede Attacke mächtig lange nachgeladen – das kann beim x-ten Einsatz ganz schön nerven.

PSP Eine Schlacht mit zwei Fronten und je einer Tankstelle im Rücken: Hier müssen die Jäger um einen Asteroiden kämpfen.



PSP Zwischen den Kämpfen dürft Ihr mit Erzen neue Einheiten basteln.

R-TYPE COMMAND

» taktisch interessante Raumgefechte
» lange Ladezeiten
» unspektakuläre Aufmachung

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	68 von 100
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

Contra 4

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Wayforward, USA
Hersteller	Konami
Genre	Shoot'em-Up
D-Termin	nicht geplant

FAZIT
Actiongeladene 2D-Ballerei auf zwei Bildschirmen: traditionell und sauschwer!

Bevor Ihr Euch wundert, warum wir "Contra 4" erst jetzt testen: Konami gab diesen Monat bekannt, dass die Action-Perle nicht in Europa erscheinen wird. Wir wollen Euch die Oldschool-Ballerei aber ans Herz legen und reichen deswegen den Import-Test nach.

In "Contra 4" erwartet Euch bockschwere Ballerkost: Fans des Ur-"Contra" fühlen sich sofort heimisch, denn schon der erste Dschungel-Level wirkt wie eine Hommage an den 1987 erschienenen Serien-Einstand.



DS Die Pseudo-3D-Levels des Ur-"Contra" sind auf dem DS mit dabei.



DS Welcome to the Jungle! Achtet Ihr nicht auf Eure Umgebung, schwindet der Vorrat an virtuellen Leben rapide – auch in der leichten Schwierigkeitsstufe!



DS Die Boss-Gegner füllen oft die zwei Bildschirme alleine aus.

Auf dem Weg von links nach rechts rücken Heerscharen von Gegnern an, die Euch mit unzähligen Projektilen überschütten, bevor Ihr einem der vielen Bosse gegenübersteht. Wie immer greift Ihr auf ein großes Waffenarsenal zurück: Vom Streuschuss über den Laser bis zu Raketen ist alles vorhanden. Wie in "Contra 3" könnt Ihr zwei Waffen halten und zwischen diesen per Knopfdruck wechseln. Neu hinzugekommen ist der Greifarm: Da die Action kontinuierlich auf beiden Bildschirmen stattfindet, könnt Ihr Euch an bestimmten Punkten auf den oberen Screen ziehen und den Kampf von dort weiterführen. Die Nutzung beider Bildschirme ist zwar cool, bringt aber einen Nachteil mit sich: den toten Raum zwischen den Screens. Hin und wieder kommt es vor, dass genau da ein Schütze steht und auf Euch schießt. Vor allem im dritten Level, beim Erklimmen eines Wasserfalls, bin ich deswegen fluchend einige Tode gestorben. Als ob das Spiel nicht schon so schwer genug wäre...

"Contra 4" wird mit den Buttons gespielt; die Action lässt keinen Platz für Stylus- und Mikrofon-Spielereien. Bei Grafik und Sound erleben Fans das ein oder andere Déjà-vu. Mehrwert bietet der Challenge-Modus: Hier spielt Ihr das Ur-Contra sowie neue Charaktere und Interviews frei, die Ihr in der Galerie bewundert. *jk*

CONTRA 4
» Shoot'em-Up der alten Schule
» Action auf beiden Screens
» mit zwei Modulen zu zweit spielbar

DS — **SPIELSPASS 80 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

Phantasy Star Complete Collection

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT
Klasse statt Masse: schön aufbereitete RPG-Sammlung mit endlos vielen Optionen.



PS2 Von den tollen "Phantasy Star"-Kampfbildschirmen konnte "Final Fantasy" damals nur träumen.



PS2 Teil 3 hat keinen allzu guten Ruf, dank Story über drei Generationen lohnt das Spielen aber trotzdem.



PS2 "Phantasy Star 4" ist mit seinem flotten Spielablauf eines der besten 16-Bit-RPGs.

Als 1987 Square und Enix fleißig ihre "Final Fantasy" und "Dragon Quest"-Serie in Form hämmerten, hob Sega zu den Sternen ab: Das Science-Fiction-Rollenspiel "Phantasy Star" für das Master System bietet eine riesige Welt, eine komplexe Geschichte, vier individuelle Helden und für damalige Verhältnisse unerhörte Grafikpracht. Mit butterweich animierten Monstern, detaillierten Hintergründen und flüssig scrollenden 3D-Dungeons ließen Designerin Rieko Kodama und Programmierer Yuji Naka die NES-Konkurrenz alt aussehen. Es folgten drei Nachfolger für Mega Drive, Teil 4 zieht einen sauberen Schlussstrich unter die Geschichte des Algo-Sternensystems.

Zwar gibt es auch in Deutschland schon verschiedene Sammlungen, auf denen sich diverse "Phantasy Star"-Spiele befinden, trotzdem stellt diese Collection die Referenz dar. Die vier Hauptteile der Serie liegen japanisch und englisch vor, die (ohnehin nicht so spektakulären) Spin-Offs leider nur in Japanisch. Beeindruckend sind die Grafik-Optionen: Im 240p-Modus sehen die Spiele exakt aus wie auf Mega Drive oder Master System, mit diversen Filtern lassen sie sich aufhübschen. Außerdem dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad auf ein heute erträgliches Niveau senken. Art-Galerien und Soundtests runden das Paket ab. *tn*

PHANTASY STAR COMPLETE COLLECTION
» 7 Spiele, davon 3 in Englisch
» exzellente Grafik-Optionen
» Teil 4 ist auch heute noch hervorragend

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 80 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	2 von 6
Sound	8 von 10

Baroque



PS2 Die höllische Schwester von Hurley aus "Lost" fällt unter unseren kontinuierlichen, immer gleichen Schwertstreichen.

INFOS

System PS2 / Wii (US-Import)
Entwickler Sting, Japan
Hersteller Atlus
Genre Action-RPG
D-Termin nicht bekannt

FAZIT

Höllische Sisyphos-Arbeit, die grundlegende Rollenspiel-Regeln missachtet.



PS2 Speichern geht nur, wenn Ihr an solchen Punkten das Stockwerk verlasst.

Entwickler Sting verlegte den Handlungsort des qualitativ mäßigen Titels in eine postapokalyptisch-psychotische Höllenwelt. Hier stückelt Euer 08/15-Anime-Held die verlorenen Erinnerungsfetzen seines vergangenen Lebens zusammen und dringt zu diesem Zweck immer tiefer in die zufällig berechneten Stockwerke des 'Neuro-Towers' vor.

Dem schwer zerrütteten Geisteszustand des Protagonisten entspricht auch das Aussehen der Charaktere, die er in und um den Turm herum trifft. Das Design mancher Höllenbewohner ist dabei sogar erfreulich abgedreht und erinnert an die Gestalten des tolldreisten Renaissance-Malers Hieronymus Bosch.

Ob Erzengel oder gemarterte Seele – wenn sie Euch nichts verkaufen, haben die "Baroque"-Figuren meist nur völlig absurde Texte am Start. "Waaaaaagh, that's what I hear from the Neuro-Tower!" Da eilt man schnell weiter zum Turm in der Hoffnung, ein Fünkchen Sinn hinter all dem zu erkennen.

Innen ist das Licht düster, die Kanten eckig und das Leveldesign so beliebig wie der Zufallsgenerator beschränkt. Dank Automap durchquert Ihr trotzdem flott die ersten Etagen. Zufällig herumliegende Ausrüstung wird am Modell Eures Charakters dargestellt, einer der spärlichen Lichtblicke im technisch arg altbackenen Dungeon-Brei. Kaum animierte Gegner beseitigt Ihr per hakeliger Standard- oder Spezialattacke. Die Kamera tut dabei alles für Euren vorzeitigen Bildschirmtod und enthüllt die einzig originelle Idee: Ihr sollt sterben! Die eingeschränkte Speicherfunktion und Eure ständig abnehmende Vitalität sind zaghafte Hinweise. Wer die ersten paar Game Over hinter sich hat, bekommt Gewissheit. Der Tod im Turm gehört zum Spielkonzept. Erst wenn Ihr nackt und bloß wieder am Eingang steht, geht Euer postmortales Abenteuer weiter; die Charaktere in der Ruinenwelt erzählen Euch plötzlich neue Sätze. Je öfter Ihr sterbt, umso mehr Details aus Eurem vergangenen Leben und dem Sinn Eures jetzigen Tuns werden offenbart. Clever – nur der Spielspaß bleibt dabei auf der Strecke. *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

BAROQUE

» Dungeon-Crawler mit Zufalls-Levels
» keine Charakterentwicklung wegen Dauertod als Spielkonzept



PlayStation 2	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	-
Grafik	3 von 6
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 52 von 100

IN JUNE
IS COMING...

ACME
THE RPG EXPERTS B.V.

BUT THE MOST
AWAITED GAME IS...

All logos and trademarks on this site are the property of their respective owners

PLAY MORE

>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<



US Version



UK Version

METAL GEAR SOLID
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL



Special Edition



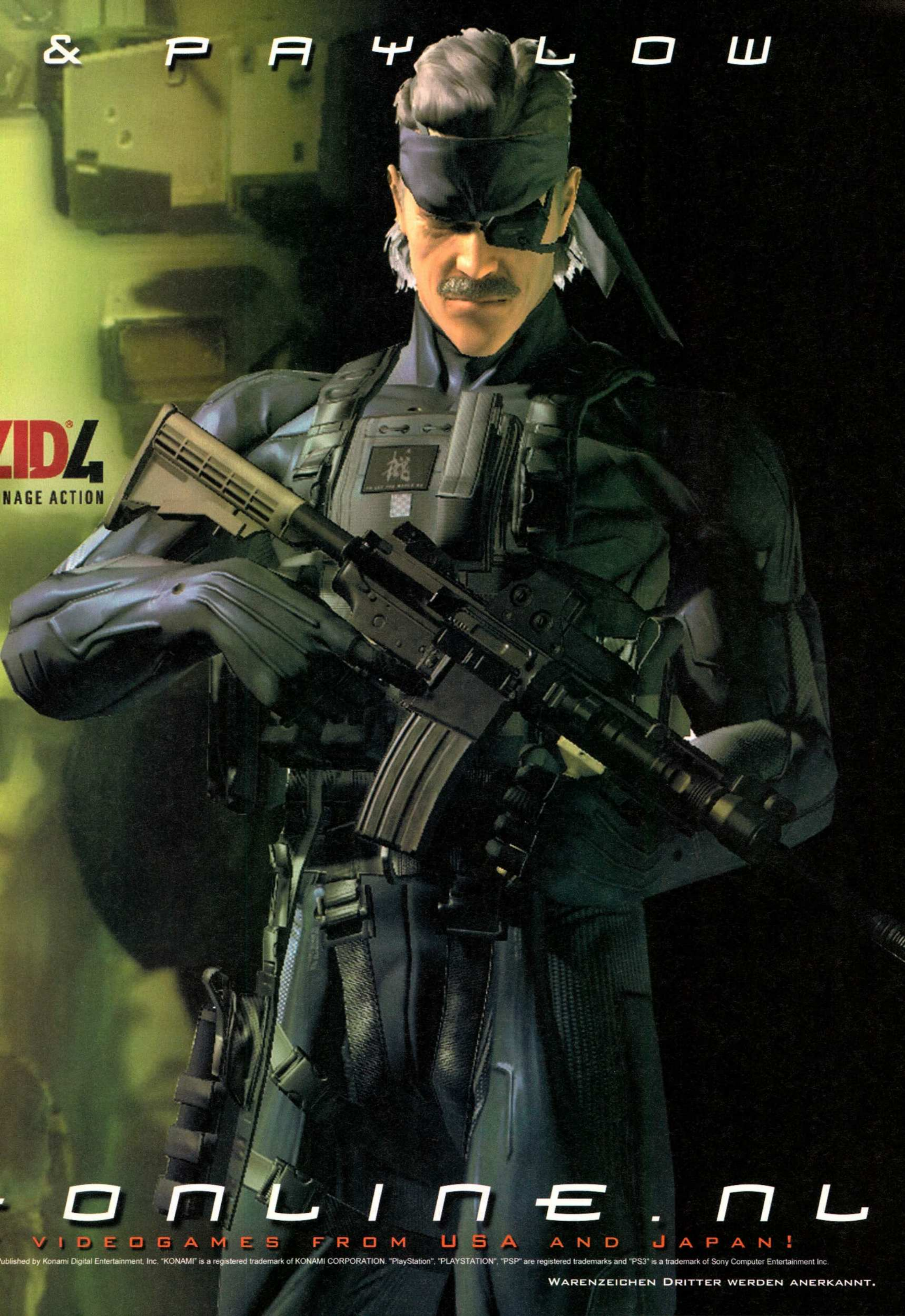
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands



Premium Pack



© 1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "METAL GEAR" and "METAL GEAR SOLID" and "GUNS OF THE PATRIOTS" are trademarks or registered trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Developed by Konami Digital Entertai
The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All other trademarks are Property of their respective owners.


& PAY LOW
ZID4
NAGE ACTION
ONLINE.NL
VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
ublished by Konami Digital Entertainment, Inc. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSP" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.

BITTE EINE DAME...

POKER GEGEN UNS!
TÄGLICH AB 24:00 UHR

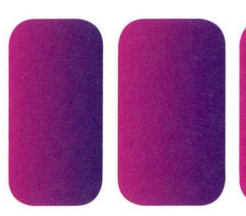
POKERNIGHT

Dich hat noch keiner geblufft und deine Nerven sind hart wie Stahl?
Beweise es: Spiele in den kostenlosen Turnieren der GIGA POKERNIGHT gegen die Netzreporter live im Fernsehen. Schnapp dir jeden Monat eins von sechs Tickets für das große Finale im GIGA-Studio.

Hast du das Zeug zum Poker-Profi? Dann gehe auf **www.giga.de/poker**.



www.giga.de



INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Gears of War 2	360	Microsoft	Action
2 ●	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
3 ●	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-RPG
4 ▲	Left 4 Dead	360	Electronic Arts	Ego-Shooter
5 ▼	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
6 ▲	Silent Hill: Homecoming	PS3 / 360	Konami	Action-Adventure
7 (neu)	Fable 2	360	Microsoft	Rollenspiel
8 (neu)	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure
9 ▼	Wipeout HD	PS3	Sony	Rennspiel
10 (neu)	Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	360	Rare	Action-Adventure

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Stimmt ab auf www.maniac-forum.de/forum

Zockerbude des Monats

Inbegriff des stilvoll eingerichteten "Spielzimmers": die Zockerbude von Thorsten Link (Forumsname: shaihulud). Zum Wohlfühlen!

Steinkohleförderung und Stahlindustrie prägen die romantisch verklärte Vorstellung vom Ruhrgebiet. Nicht ganz ins Bild passen will da die Zockerbude unseres Lesers Thorsten Link aus Recklinghausen. Hier verschmelzen moderne Technik und klassisches Mobiliar zu einer Einheit. Die Bilder der Next-Gen-Konsolen werden via Epson-Beamer auf eine selbst gebaute Leinwand geworfen. Die Surround-Anlage von Yamaha bringt die mit eleganten Tapeten überzogenen Wände zum Wackeln. Am liebsten verliert sich "Gran Turismo"-Fan Thorsten in Action-, Renn- oder Shooter-Spielen. Ältere Konsolen sind übrigens in anderen Zimmern untergebracht. Würde ja nicht zum Stil passen...



Thorstens Stolz: HD-DVD-Player, 7.1-Anlage und aktuelle Konsolen.







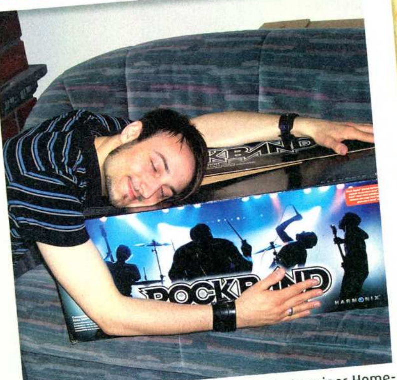
Räumt mit dem Kellerkind-Image auf: Die edle Zockerbude würde sich auch in einem Möbelhaus-Katalog gut machen.

Die Welt da draußen sollte unbedingt Eure Zockerbude gesehen haben? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an ak@maniac.de!

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

Endlich da

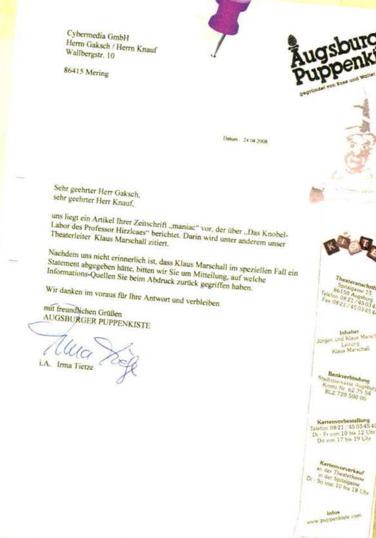


5.Mai Die letzten Wochen war Jan mehr in seiner Homepage-Höhle als in der Redaktion zu finden. Doch der UPS-Mann lockte ihn mit dem "Rock Band"-Komplettpaket ans Tageslicht: Mit zitternden Händen bauten Jan und Michael das (O-Ton) 'beste Spiel der Welt' auf und beglückten die werten Kollegen mit einem kleinen Konzert. Die aktuelle Besetzung der MAN!AC-Band: Max (Vocals), Olli (Git/Bass), Michael (Git/Bass) und Jan (Drums).

April, April

25. April

Woran erkennt man einen gelungenen Aprilscherz? Leute fallen darauf herein! Zwar wurde unsere Gag-Meldung zum "Knobel-Labor des Prof. Hirzlcaes" von unseren Forumsnutzen sofort als solche enttarnt, die Augsburger Puppenkiste jedoch hat uns geglaubt.



Augsburger® Puppenkiste
gegründet von Rose und Walter Oehmichen

Cybermedia GmbH
Herrn Gaksch / Herrn Knauf
Wallbergstr. 10

86415 Mering

Datum : 24.04.2008

Sehr geehrter Herr Gaksch,
sehr geehrter Herr Knauf,

uns liegt ein Artikel Ihrer Zeitschrift „maniac" vor, der über „Das Knobel-Labor des Professor Hirzlcaes" berichtet. Darin wird unter anderem unser Theaterleiter Klaus Marschall zitiert.

Nachdem uns nicht erinnerlich ist, dass Klaus Marschall im speziellen Fall ein Statement abgegeben hätte, bitten wir Sie un Mitteilung, auf welche Informations-Quellen Sie beim Abdruck zurück gegriffen haben.

Wir danken im voraus für Ihre Antwort und verbleiben

mit freundlichen Grüßen
AUGSBURGER PUPPENKISTE

i.A. Irma Tietze

KISTE

Theateranschrift
Spitalgasse 15
86150 Augsburg
Telefon 0821/4503450
Fax 0821/45034544

Inhaber
Jürgen und Klaus Marschall
Leitung
Klaus Marschall

Bankverbindung
Stadtsparkasse Augsburg
Konto Nr. 62 75 54
BLZ 720 500 00

Kartenvorbestellung
Telefon 0821/45034540
Di - Fr von 10 bis 12 Uhr
Do von 17 bis 19 Uhr

Kartenvorverkauf
an der Theaterkasse
in der Spitalgasse
Di - So von 10 bis 18 Uhr

Infos
www.puppenkiste.com

Im Verband des Theaters Augsburg

Kane lebt

2. Mai

Kane lives! You can't kill the messiah!

Kane ist der Erzschurke der "Command & Conquer"-Serie. Und Kane ist neuerdings Mitglied der Redaktion, in Form einer Bobblehead-Figur. Die hat uns EA ungefragt geschickt – vermutlich als Spion, um vor dem Erscheinen des Heftes die EA-Wertungen zu erfahren. Kane schweigt zu diesen Vorwürfen, auf Knopfdruck sagt er nur: "Kane lives! You can't kill the messiah!"



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Im Saturn-Spiel "UEFA EURO 96", das von Gremlin Interactive entwickelt wurde und auf der "Actua Soccer"-Engine basiert, dürft Ihr in Freundschafts-Matches die Strenge des Schiedsrichters einstellen.



Rennt um Euer Leben

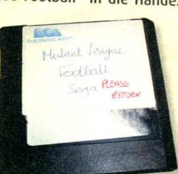
6. Mai

Reisen nach London bringen Matthias kein Glück: Sony veranstaltete den PlayStation Day 2008 auf dem Gelände der Konzerthalle 'The O2' – malerisch an der Themse gelegen und gut bestückt mit coolen Clubs und Feinschmeckertempeln. So weit, so gut. Jedoch fand in der Haupthalle ein Konzert des Schnulzenmonsters Celine Dion statt. Zwar entging Matthias den stimmgewaltigen Attacken der Kanadierin, danach kam es aber richtig dicke: Zeitgleich mit dem Ende der Sony-Veranstaltung strömten geschätzte 100.000 Celine-Fans aus der Halle und rein in die nächste U-Bahn. Der überrumpelte Redakteur genoss ein unfreiwilliges Bad in der Menge, die zum Großteil aus ebenso reifen wie verschwitzten und euphorisierten weiblichen Popfans bestand.

Besser spät als nie

12. Mai

Beim Ausmisten der MAN!AC-Redaktion stoßen wir gelegentlich auf 'wahre' Schätze: Halbvolle Colaflaschen, leere Kaffeebecher, Essensreste und jede Menge Staub. Kürzlich fiel uns dieses Testmuster zu "Mutant League Football" in die Hände. Gut lesbar in Rot prangt vorne auf dem Mega-Drive-Modul der Schriftzug 'Please return' ('Bitte zurückschicken'). Dieser Aufforderung Folge zu leisten, haben die MAN!AC-Urväter wohl verschlafen, schließlich erschien der 16-Bit-Sportspaß 1993! Ob EA das Modul jetzt noch will?



LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAN!AC
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Sprecht Ihr Deutsch?

Ich möchte Euch loben, denn Ihr seid sehr informativ und das Layout finde ich einfach klasse! Eure DVD gefällt mir noch besser. Erst recht das selbstproduzierte Spiel, welches darauf zu finden war – das fand ich sehr unterhaltsam. Aber auch den Rest der DVD fand ich gut: Ihr nennt mir Fakten, Fakten, Fakten, die ich wissen will. Außerdem verstehe ich Euch gut – das kann man bei der Konkurrenz nicht immer sagen. Ihr habt also bald einen neuen Abonnenten. Ich hätte aber noch eine Kleinigkeit, die mir sehr wichtig wäre: Könntet Ihr in den Infokästen noch die Rubrik Sprache/Text unterbringen, da für mich die deutsche Sprachausgabe bzw. deutsche Untertitel ein Hauptkaufkriterium sind und die Hersteller dies leider nicht immer auf dem Spiel angeben.

Susann Kräger, via E-Mail

Diese Information gibt es bei uns bereits. Wir schreiben sie allerdings nicht direkt in die Tests, sondern packen sie gesammelt für alle Spiele in unsere Detail-Tabelle, die den Testteil abschließt. Dort findest Du nicht nur klare Aussagen zu den unterstützten Sprachen, sondern auch zu anderen relevanten Aspekten wie Bildformat oder Schwierigkeitsgrad.

Wir sprechen nur deutsch!

Da haben wir es mal wieder, Ihr zockt "GTA IV" lieber auf Englisch als auf Deutsch. Ist ja klar, deutsche Sprache gibt's ja gar nicht. Aber der Leser hat recht, bei fehlender Synchronisation sollte es Abzüge geben – Punkt.

Drei bis fünf Prozent dürften es schon sein, damit die Hersteller merken, dass es dafür Minuspunkte gibt. Es müsste heutzutage selbstverständlich sein, dass Spiele auch komplett in Deutsch erscheinen – schließlich ist der deutschsprachige Raum der zweitgrößte in Europa (nach Russland). Dass Ihr die Hersteller wegen der 'Eindeutschungskosten' indirekt in Schutz nehmt, kann ich nicht nachvollziehen, denn unser Geld nehmen die ja sehr gerne – und nicht zu knapp. Für diese Kohle kann ich eigentlich auch eine saubere Übersetzung erwarten. Selbst wenn diese nicht so toll ausfällt, ist es immer noch besser als gar keine.

Übrigens, bezahlt Ihr eigentlich den Englischkurs an der VHS, wenn Ihr den Lesern so eine Empfehlung präsentiert? Letztendlich wird die ganze Lamentiererei nichts bringen und die Spiele werden weiterhin so erscheinen wie bisher; vor allem, wenn gewisse Spielezeitschriften ohnehin lieber die englische Sprache bevorzugen und dies in den Testberichten immer wieder gerne darlegen (Schleimerei oder Angabe?). Deutschland ist gut genug, abgezockt zu werden, und das ohne großen Aufwand – hurra, da ist sich die ganze Welt einig!

Bodenseehai, via E-Mail

Ein Plädoyer für die deutsche Sprache ist ja in Ordnung, Deine Holzhammer-Argumente müssen wir aber kritisch hinterfragen. Mag sein, dass Deutsch in Europa an zweiter Stelle steht – müssten nach Deiner Ausführung aber nicht alle Spiele zuerst auf Russisch erscheinen?

Gesprochene Sprache und verkaufte Spiele haben wenig miteinander zu tun – der deutsche Videospielmarkt ist in Europa längst an vierter Stelle gelandet, nicht zuletzt in Frankreich verkaufen sich weit mehr Spiele. Und obwohl unsere Nachbarn noch stärker auf ihre eigene Sprache fixiert sind (Stichwort: Radioquote), bekommt ein "GTA IV" keine entsprechende Synchronisation. Wenn selbst die sturen Franzosen damit klarkommen, wieso nicht auch wir? Als Vorbild sollten wir uns z.B. die in puncto Sprache weltoffeneren Niederländer oder Skandinavier nehmen.

Auch das pauschale "Lieber eine schlechte Synchro als gar keine" halten wir für verkehrt, man denke nur an den Bereich der Animes und die depremierenden Ergebnisse, zu denen diese Einstellung vor allem früher geführt hat. Spielspaßabzüge mangels deutscher Sprachausgabe wäre auch denen gegenüber unfair, die die englische Sprache gut beherrschen. Wenn eine deutsche Fassung dann auch andere einheimische Gesellschaftsnormen (Stichwort: Jugendschutz) beinhaltet – zählt für Dich dann die Sprache oder die geschnittene Gewalt mehr? Ansonsten gilt: Wer nur uns seine Sorgen mitteilt und den Herstellern sein Geld stillschweigend gibt, unterstützt deren Vorgehen. Wir setzen uns für deutsche Sprache in deutschen Versionen ein – aber das sollte auch jeder unzufriedene Kunde mit einem Beschwerdebrief an die Publisher tun!

Übernahme-Ängste

"GTA IV" ist da und was soll ich sagen: Die Teufelskerle von Rockstar schaffen es immer wieder, noch eine Schippe Spielspaß draufzupacken. Durch ihre Erfolge können sie es sich leisten, für einen neuen Teil so viel Zeit zu investieren, bis er ihren Ansprüchen entspricht – das finde ich faszinierend. Ich befürchte jedoch, dass dies bald ein Ende haben könnte, wenn Electronic Arts Take 2 und damit auch Rockstar übernimmt. Glaubt mir: Wenn EA Rockstar erst einmal hat, werden die nächsten Teile jährlich erscheinen und die Qualität abnehmen. Die Kreativköpfe würden kündigen und ein neues Studio aufbauen. Darum drücken wir alle die Daumen, dass Rockstar unabhängig bleibt und die "GTA"-Serie weiter vorantreibt.

Marc Langer, via E-Mail

Auch wir sind der Meinung, dass eine gewisse Herstellervielfalt auf jeden Fall positiver ist als eine Branche, in der nur zwei oder drei Megakonzerne das Sagen haben. Allerdings sehen wir die Situation nicht ganz so pessimistisch, sollte die Rockstar-Übernahme tatsächlich stattfinden: EA hat auch Criterion aufgekauft und trotzdem ist das dortige Kernteam zusammengeblieben, um ohne großen Druck an ihren eigenen Vorstellungen von "Burnout" zu basteln – Verschiebungen aufgrund längerer Entwicklungszeiten inklusive.

Selbst wenn die Zyklen für "GTA"-Nachfolger kürzer werden sollten, muss das nicht zwingend ein Problem werden: Für "Vice City" zum Beispiel hat Rockstar offiziell weniger als ein Jahr benötigt – und das war bekanntlich alles andere als ein Rohrkrepierer.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In der letzten Ausgabe wollten wir wissen, ob "GTA IV" Eure Erwartungen erfüllt hat?

A Meine ohnehin großen Hoffnungen wurden übertroffen.

B Nein, ich bin vom Spiel enttäuscht.

C Ich find's ok, den Hype kann ich aber nicht nachvollziehen.

D Ja, der erste "GTA"-Teil, mit dem ich was anfangen kann.

E "GTA"? Interessiert mich nicht die Bohne!



SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Britische "Metal Gear"-Fans müssen auf die graue PlayStation 3 verzichten. Daher wird eine Veröffentlichung der limitierten Kiste in Deutschland immer unwahrscheinlicher. Ein Bundle mit PS3 und Spiel ist aber geplant – leider ohne DualShock-Controller.

UPDATE: "Liberty City Invasion" heißt ein zusätzliches Soundtrack-Album zu "GTA IV". Der Name stammt aus einer gleichnamigen Radioshow des Spiels. 16 neue Tracks von Hip-Hop über Reggae bis zu R'n'B sind darauf zu finden. Bislang gibt's das Album in Online-Stores, eine CD soll folgen.

Oldie-Wucher

Gleich vorneweg: Ich liebe den C64. Ich war von Anfang an dabei, als der Brotkasten 1983 (glaube ich) hierzulande erschien und wir unsere ersten Spiele selbst programmieren bzw. tagelang abtippen mussten. Erst langsam erschienen die ersten guten Spiele, bis sich der Heimcomputer schließlich zum Marktführer aufschwang. Jeder hatte damals hunderte von Spielen, von denen ein verschwindend geringer Anteil Originale waren. Das Kopieren war schlicht zu einfach und Crackergruppen erreichten Kultstatus. Lange Rede, kurzer Sinn: Damals kaufte sich fast niemand ein Originalspiel und in Wirklichkeit waren nur wenige das Geld wert – schon damals!

Heute, fast 25(!) Jahre später, soll ich für ein einziges C64 Spiel 5 Euro bezahlen? Lächerlich! Man muss rückblickend auch bedenken, dass der Aufwand für ein Spiel damals minimal war. Die ersten Games wurden von einer Person allein programmiert, später kam vielleicht noch eine zweite für den Sound dazu und nur selten arbeiteten größere Teams an einem Projekt.

Hat jemand ernsthaft Interesse an diesen Spielen, besitzt er sowieso einen C64-Emulator für seinen PC mit allen Spielen. Und falls das nicht so ganz legal sein sollte, kann er es machen wie ich: Ich habe mir quasi im Vorbeigehen eine Ramsch-CD mit 1.200 Spielen für C64, Amiga, Atari ST usw. für satte 3,99 Euro in einem großem Elektronikhandel gekauft.

Das, lieber Herr Steppberger, finde ich einen angemessenen Preis.

Thomas Köck, via E-Mail

Und das, werter Herr Köck, ist dann entweder eine Sammlung voller Billig-Klone und Demos oder es ist rechtlich garantiert nicht lupenrein.

Nur weil etwas alt ist oder in der Produktion nicht so teuer war wie heutige Entwicklungen, muss es verschenkt werden? Schließlich käme auch keiner auf die Idee, dass z.B. neu aufgelegte Elvis- oder Beatles-Alben nur ein Zehntel von dem kosten dürfen, was für eine nagelneue Madonna-CD verlangt wird – oder dass für eine Metallica-Langrille aufgrund der Anzahl der Band-Mitglieder viermal so viel fällig wird wie beim Solokünstler.

Auch das alte 'Das Produkt ist sein Geld nicht wert'-Argument zieht schlicht nicht – wer hierzulande auf zweifelhaften Wegen etwas umsonst haben kann, der zahlt ungern – egal, wie gut Spiel oder CD sind. Alle C64-Spiele pauschal über einen Kamm zu scheren, ist außerdem unfair: "Paradroid" etwa ist ohne Frage fünf Euro wert, "Knight Rider" keinesfalls – solche Sorgenfälle gibt's aber in jedem Oldie-Sortiment.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Konsolen werden dann aus Restteilen zerstörter Retrosammlungen zusammengelötet... bisschen C64, bisschen Dreamcast. Nur keine 360, sonst kackt das ganze Ding ab. Und keine PS3, sonst muss man GB-weise auf den internen Speicher installieren...der aus einer Wii stammt«

Smirg über die Spielkonsole der Zukunft

»Platinum Games, ein Studio, das von ehemaligen Mitarbeitern des Clover Studios (u.a. "Okami", "Viewtiful Joe", "God Hand") gegründet wurde, hat mit "Mad World" das erste Wii-exklusive Spiel angekündigt. Offenbar hat sich im Laufe der Zeit und durch den ausbleibenden finanziellen Erfolg der superben Clover-Games eine gewisse Wut angestaut, die erst mal – möglichst blutig – abgebaut werden muss.«

mqb_2605 spekuliert über die Motive hinter "Mad World"

Grimmes Märchen

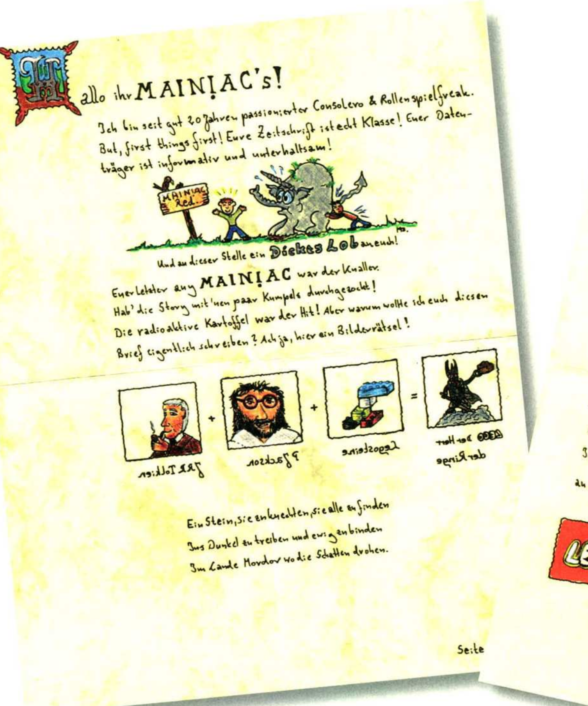
Hiermit verleihe ich Ihrem Mitarbeiter Herrn Michael Herde für seine außerordentlichen Verdienste um den Erhalt und die Kultivierung der deutschen Sprache, insbesondere in seinem DVD-Beitrag "Hall of Shame – Atari Jaguar", den Adolf-Grimme-Preis 2008.

Ich kann Ihnen nur herzlich zu diesem Erfolg gratulieren.

Es grüßt Sie Ihr Bundespräsident,

"Horst Köhler", via E-Mail

Gelungener Gag! Aber wir MAN!ACs hassen die deutsche Sprache. Deshalb zocken wir nur auf Englisch!



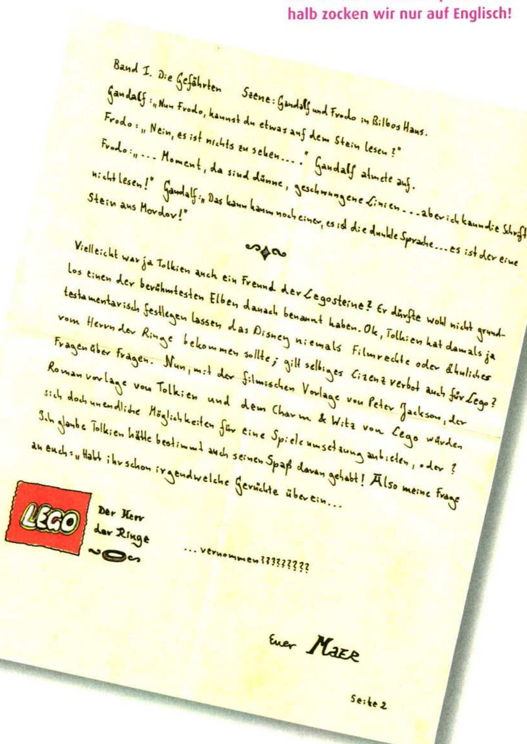
Hallo ihr MAIN!AC's!

Ich bin seit gut 20 Jahren passionierter Consolero & Rollenspielfreak.
But, first things first! Eure Zeitschrift ist echt Klasse! Euer Daten-
träger ist informativ und unterhaltsam!

Und an dieser Stelle ein Dickes Lob an euch!
Euer Letzter any MAIN!AC war der Knaller.
Hab' die Story mit 'nen paar Kumpels durchgezockt!
Die radioaktive Kartoffel war der Hit! Aber warum wollte ich euch diesen
Brief eigentlich schreiben? Ach ja, hier ein Bilderrätsel!

Ein Stein, sie einzuknechten, sie alle zu finden
Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden
Im Lande Mordor wo die Schatten drohen.

Seite



Band I. Die Gefährten Szene: Gandalf und Frodo in Bilbos Haus.
Gandalf: „Nun Frodo, kannst du etwas auf dem Stein lesen?"
Frodo: „Nein, es ist nichts zu sehen...." Gandalf atmete auf.
Frodo: „... Moment, da sind dünne, geschwungene Linien... aber ich kann die Schrift
nicht lesen!" Gandalf: „Das kann kaum noch einer, es ist die dunkle Sprache... es ist der eine
Stein aus Mordor!"

Vielleicht war ja Tolkien auch ein Freund der Legosteine? Er dürfte wohl nicht grund-
los einen der berühmtesten Elben danach benannt haben. Ok, Tolkien hat damals ja
testamentarisch festlegen lassen das Disney niemals Filmrechte oder ähnliches
vom Herrn der Ringe bekommen sollte; gilt selbiges Lizenzverbot auch für Lego?
Fragen über Fragen. Nun, mit der filmischen Vorlage von Peter Jackson, der
Romanvorlage von Tolkien und dem Charm & Witz von Lego würden
sich doch unendliche Möglichkeiten für eine Spieleumsetzung anbieten, oder?
Ich glaube Tolkien hätte bestimmt auch seinen Spaß daran gehabt! Also meine Frage
an euch: „Habt ihr schon irgendwelche Gerüchte über ein...

... vernommen????????

Euer MAER

Seite 2

Matthias Busch hat uns diesen tollen Brief inklusive Bilderrätsel geschickt und möchte wissen, ob ein Lego-Ableger von "Der Herr der Ringe" geplant ist. Davon haben wir nichts gehört, die Idee ist aber prima!

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Juli 2008.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Online teilnehmen unter www.maniac.de

GEWINNSPIELE

Zivilisierte Preise!

Spielehersteller Take 2 gibt sich kultiviert und versorgt uns mit einer Fuhre Gewinnspiel-Preise. Darunter die Strategie-Perle "Civilization Revolution" und allerlei Merchandise-Artikel. Damit Ihr das Ganze auch angemessen zocken könnt, gibt's als Hauptpreis eine Xbox 360 Elite.

1x "Civilization"-Fanpaket XXL bestehend aus:

- Xbox 360 Elite
- "Civilization Revolution" für Xbox 360
- limitierte "Civilization"-Faceplate für Xbox 360
- Historischer Globus
- Geschichtsführer (Buch)
- CD-Hörspielserie: Große Frauen und Männer der Weltgeschichte

4x "Civilization"-Trostpakete bestehend aus:

- "Civilization Revolution" für Xbox 360
- T-Shirt mit "2K"-Logo
- Schlüsselband mit "2K"-Logo



Scharf auf die Preise? Dann einfach die Frage beantworten:

Welcher bekannte Spieleschöpfer zeichnet für die "Civilization"-Serie verantwortlich?

A: Sepp Maier
B: Kaz Maier
C: Sid Meier

Stichwort: Take 2

KNOW-HOW

PSP ALS NAVIGATOR

Sony weist den Weg: Nutzt das Handheld als mobile Navigationshilfe!

Es ist soweit – GPS-Sensor und "Go! Explore" machen die PSP zum digitalen Navigator. Beim Kauf entscheidet Ihr Euch zwischen drei Varianten: Sensor und Software kosten 120 Euro, zusammen mit Kfz-Adapter und Auto-Halterung zahlt Ihr 150 Euro und das Bundle mit Slim-Handheld gibt es für 300 Euro. MAN!AC hat das praktische Zubehör an die Frontscheibe geklemmt und eine Proberunde gedreht! *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Go! Explore	www.gopspgo.com/de_DE/#/GoExplore/

1 INSTALLATION

Bevor Ihr Euch mit "Go! Explore" auf die Straße wagen könnt, sind einige Vorbereitungen nötig: Der erste Weg führt Euch ins Installationsmenü, in dem Ihr Systemdaten (18 MB) und wahlweise Karten (895 MB), 3D-Daten (230 MB) sowie digitale Stimmen (69 MB) auf den Memstick kopiert – je mehr Daten Ihr auf die Speicherkarte schaufelt, desto flotter agiert später die Software. Deshalb empfehlen wir Euch zusätzlich einen Memstick ab 2 GB Speicher, schließlich soll "Go! Explore" flink alternative Routen berechnen. Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen habt, könnt Ihr das Handheld zur Installation beiseitelegen: Das Kopieren von Systemdaten und Karten dauert über 30 Minuten! Wer's eilig hat, sichert nur Systemdaten und nutzt später die Kopierfunktion in den Einstellungen.



Stöpselt den GPS-Sensor in den USB-Slot der PSP und installiert die "Go! Explore"-Software auf dem Memstick.

2 MASSIG EINSTELLUNGEN

Damit "Go! Explore" die optimalen Routen sucht, sind einige Einstellungen nötig: Ihr entscheidet Euch zwischen den Fortbewegungsarten Auto, Fahrrad und zu Fuß. Außerdem gibt es zahlreiche Sonderfunktionen, mit denen sich etwa Autobahnen, Mautstraßen und ungepflasterte Wege umfahren lassen. Hinzu kommen diverse persönliche Einstellungen wie Designvarianten für Tag- und Nachtfahrten, Warnung vor Geschwindigkeitsbegrenzungen und die Darstellung der Karten. Ihr entscheidet Euch nicht nur zwischen 2D- und 3D-Karte, sondern dürft auch allerhand Zusatzinformationen wie Steigungen, Einbahnstraßen und Orientierungspunkte (z.B. Kirche und Rathaus) einblenden. Je nach Art und Dichte der Sehenswürdigkeiten können diese nützlich sein, aber auch den Bildschirm überladen: Als Tourist freut Ihr Euch über die vielen Hinweise, wer aber etwa eine Lieferung zustellt, wünscht sich lieber freie Sicht auf die eingeblendeten Straßennamen – entscheidet spontan, welche Ansicht Euch am besten dient.



Wählt Fortbewegungsart und Darstellung, um Euch optimal zu orientieren.

3 NAVIGATION

"Go! Explore" enthält Kartenmaterial für die Regionen Großbritannien, Irland, Frankreich, Deutschland, Österreich, Schweiz, Spanien, Portugal, Italien, Nordeuropa und Benelux. Obwohl die PSP keinen Touchscreen besitzt, klappt die Bedienung flott: Über die virtuelle Tastatur gebt Ihr Postleitzahl, die ersten drei Buchstaben der Straße und die Hausnummer an – dann zeigt "Go! Explore" mögliche Alternativen zum Anklicken. Auf dem Memstick lassen sich auch Routen und wichtige Adressen in der Favoritenliste speichern, außerdem klappt die Suche nach GPS-Koordinaten und 'Points of Interest': Bei unserem Test haben wir auch in ländlicher Gegend jede Menge Einträge z.B. für Freizeitangebote, Bankautomaten und Tankstellen gefunden. Wer's darauf anlegt, kann "Go! Explore" natürlich an seine Grenzen führen: Von manch langen Zufahrten auf Privatgelände und Winzgassen lässt sich die Software schon mal verwirren. Dann weist ein roter Strich die Luftlinie zur nächsten bekannten Straße. Das passiert Autofahrern in der Praxis aber nur, wenn sie sich bereits in Sichtweite des Ziels befinden.



Auf Straßen klappt die Navigation fehlerfrei, aber manche Ausfahrt und Minigasse kennt "Go! Explore" nicht.



MAN!AC EXTENDED

» INHALT

Wer gewinnt die EM?

Drei Fußball-Games ermitteln den Sieger

EM-VORHERSAGE

Wir MAN!ACs lieben Fußball – echten wie virtuellen. Um uns und Euch perfekt auf das Medienspektakel Europameisterschaft 2008 vorzubereiten, findet Ihr auf dieser Seite die Ergebnis-Tipps für sämtliche EM-Spiele. Da auch wir keinen direkten Draht zum Fußballgott besitzen, haben wir uns prominente Hilfe geholt: die digitalen Rasen-Profis "Pro Evolution Soccer 2008" und "UEFA EURO 2008". Mit beiden Fußballspielen haben wir alle EM-Spiele simuliert: Computer gegen Computer. Herausgekommen sind viele überraschende Ergebnisse und zweimal das Finale Tschechien gegen Spanien. Natürlich kommt bei unserer EM-Vorhersage auch der Altmeister "Sensible Soccer" zu Wort. Abschließend findet Ihr den Spielplan – zum Eintragen, Wetten, Mitfiebern und Vergleichen. *ms*

SO TIPPT "PRO EVOLUTION SOCCER 2008"

Gruppe A		Ergebnis
Schweiz	Tschechien	1:3
Portugal	Türkei	1:2
Tschechien	Portugal	2:0
Schweiz	Türkei	2:3
Schweiz	Portugal	1:1
Türkei	Tschechien	1:1

Gruppe B		Ergebnis
Österreich	Kroatien	0:0
Deutschland	Polen	3:1
Kroatien	Deutschland	1:2
Österreich	Polen	1:1
Österreich	Deutschland	0:3
Polen	Kroatien	1:1

Gruppe C		Ergebnis
Rumänien	Frankreich	0:0
Niederlande	Italien	1:0
Italien	Rumänien	6:1
Niederlande	Frankreich	2:2
Niederlande	Rumänien	1:0
Frankreich	Italien	1:1

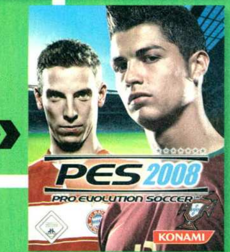
Gruppe D		Ergebnis
Spanien	Russland	3:0
Griechenland	Schweden	0:0
Schweden	Spanien	2:0
Griechenland	Russland	1:0
Griechenland	Spanien	0:2
Russland	Schweden	0:0

	Gruppe A	Punkte	Tore
1.	Tschechien	7	6:2
2.	Türkei	7	6:4
3.	Schweiz	1	4:7
4.	Portugal	1	2:5

	Gruppe B	Punkte	Tore
1.	Deutschland	9	8:2
2.	Kroatien	2	2:3
3.	Polen	2	3:5
4.	Österreich	2	1:4

	Gruppe C	Punkte	Tore
1.	Niederlande	7	4:2
2.	Italien	4	7:3
3.	Frankreich	3	3:3
4.	Rumänien	1	1:7

	Gruppe D	Punkte	Tore
1.	Spanien	6	5:2
2.	Schweden	5	2:0
3.	Griechenland	4	1:2
4.	Russland	1	0:4



Viertelfinale

Begegnung		Ergebnis
Tschechien	Kroatien	1:0 n.V.
Sieger Gruppe A - Zweiter Gruppe B		
Deutschland	Türkei	3:1
Sieger Gruppe B - Zweiter Gruppe A		
Niederlande	Schweden	1:0
Sieger Gruppe C - Zweiter Gruppe D		
Spanien	Italien	5:3 n.E.
Sieger Gruppe D - Zweiter Gruppe C		

Halbfinale

Begegnung		Ergebnis
Tschechien	Deutschland	5:3 n.E.
Niederlande	Spanien	1:2

Finale

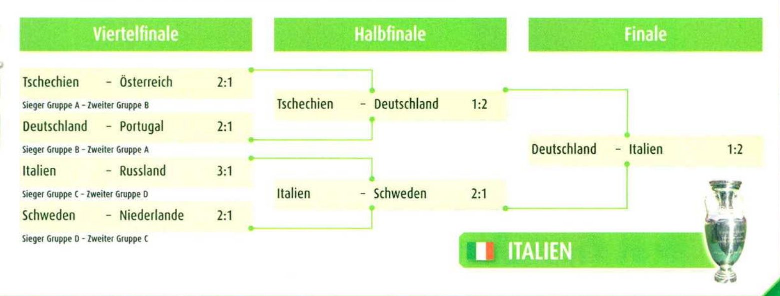
Begegnung		Ergebnis
Tschechien	Spanien	11:10 n.E.

TSCHECHIEN

SO TIPPT DER ALTMEISTER

Sensible WORLD OF SOCCER

Kann die Vergangenheit die Zukunft vorhersagen? Die Nationalkader stammen aus der Saison 96/97, doch das soll uns nicht weiter stören – die Ergebnisse unserer virtuellen EM erscheinen plausibel.



Viertelfinale

Begegnung		Ergebnis
Tschechien	Österreich	2:1
Sieger Gruppe A - Zweiter Gruppe B		
Deutschland	Portugal	2:1
Sieger Gruppe B - Zweiter Gruppe A		
Italien	Russland	3:1
Sieger Gruppe C - Zweiter Gruppe D		
Schweden	Niederlande	2:1
Sieger Gruppe D - Zweiter Gruppe C		

Halbfinale

Begegnung		Ergebnis
Tschechien	Deutschland	1:2
Italien	Schweden	2:1

Finale

Begegnung		Ergebnis
Deutschland	Italien	1:2

ITALIEN



SO TIPPT "UEFA EURO 2008"

Gruppe A		Ergebnis
Schweiz	Tschechien	0:0
Portugal	Türkei	0:0
Tschechien	Portugal	2:1
Schweiz	Türkei	2:4
Schweiz	Portugal	1:2
Türkei	Tschechien	0:0

Gruppe B		Ergebnis
Österreich	Kroation	0:3
Deutschland	Polen	2:0
Kroatien	Deutschland	1:3
Österreich	Polen	0:1
Österreich	Deutschland	1:1
Polen	Kroatien	1:1

Gruppe C		Ergebnis
Rumänien	Frankreich	1:2
Niederlande	Italien	1:0
Italien	Rumänien	1:0
Niederlande	Frankreich	2:1
Niederlande	Rumänien	2:0
Frankreich	Italien	0:1

Gruppe D		Ergebnis
Spanien	Russland	1:1
Griechenland	Schweden	2:1
Schweden	Spanien	0:1
Griechenland	Russland	0:1
Griechenland	Spanien	0:1
Russland	Schweden	0:0

		Punkte	Tore
1.	Türkei	5	4:2
2.	Tschechien	5	2:1
3.	Portugal	4	3:3
4.	Schweiz	1	3:6

		Punkte	Tore
1.	Deutschland	7	6:2
2.	Kroatien	4	5:4
3.	Polen	4	2:3
4.	Österreich	1	1:5

		Punkte	Tore
1.	Niederlande	9	5:1
2.	Italien	6	2:1
3.	Frankreich	3	3:4
4.	Rumänien	0	1:5

		Punkte	Tore
1.	Spanien	7	3:1
2.	Russland	5	2:1
3.	Griechenland	3	2:3
4.	Schweden	1	1:3

Viertelfinale

Spiel	Ergebnis
Türkei – Kroatien (Sieger Gruppe A – Zweiter Gruppe B)	1:0
Deutschland – Tschechien (Sieger Gruppe B – Zweiter Gruppe A)	0:1
Niederlande – Russland (Sieger Gruppe C – Zweiter Gruppe D)	4:1
Spanien – Italien (Sieger Gruppe D – Zweiter Gruppe C)	1:0

Halbfinale

Spiel	Ergebnis
Türkei – Tschechien	0:3
Niederlande – Spanien	0:1

Finale

Spiel	Ergebnis
Tschechien – Spanien	0:3

SPANIEN

SPIELPLAN ZUM SELBER AUSFÜLLEN UND VERGLEICHEN

Gruppe A		Ergebnis
Schweiz – 07. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Tschechien	:
Portugal – 07. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Türkei	:
Tschechien – 11. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Portugal	:
Schweiz – 11. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Türkei	:
Schweiz – 15. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Portugal	:
Türkei – 15. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Tschechien	:

Gruppe B		Ergebnis
Österreich – 08. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Kroation	:
Deutschland – 08. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Polen	:
Kroatien – 12. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Deutschland	:
Österreich – 12. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Polen	:
Österreich – 16. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Deutschland	:
Polen – 16. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Kroatien	:

Gruppe C		Ergebnis
Rumänien – 09. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Frankreich	:
Niederlande – 09. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Italien	:
Italien – 13. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Rumänien	:
Niederlande – 13. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Frankreich	:
Niederlande – 17. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Rumänien	:
Frankreich – 17. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Italien	:

Gruppe D		Ergebnis
Spanien – 10. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Russland	:
Griechenland – 10. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Schweden	:
Schweden – 14. Juni 2008 - 18.00 Uhr	Spanien	:
Griechenland – 14. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Russland	:
Griechenland – 18. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Spanien	:
Russland – 18. Juni 2008 - 20.45 Uhr	Schweden	:

		Punkte	Tore
1.			
2.			
3.			
4.			

		Punkte	Tore
1.			
2.			
3.			
4.			

		Punkte	Tore
1.			
2.			
3.			
4.			

		Punkte	Tore
1.			
2.			
3.			
4.			

Viertelfinale

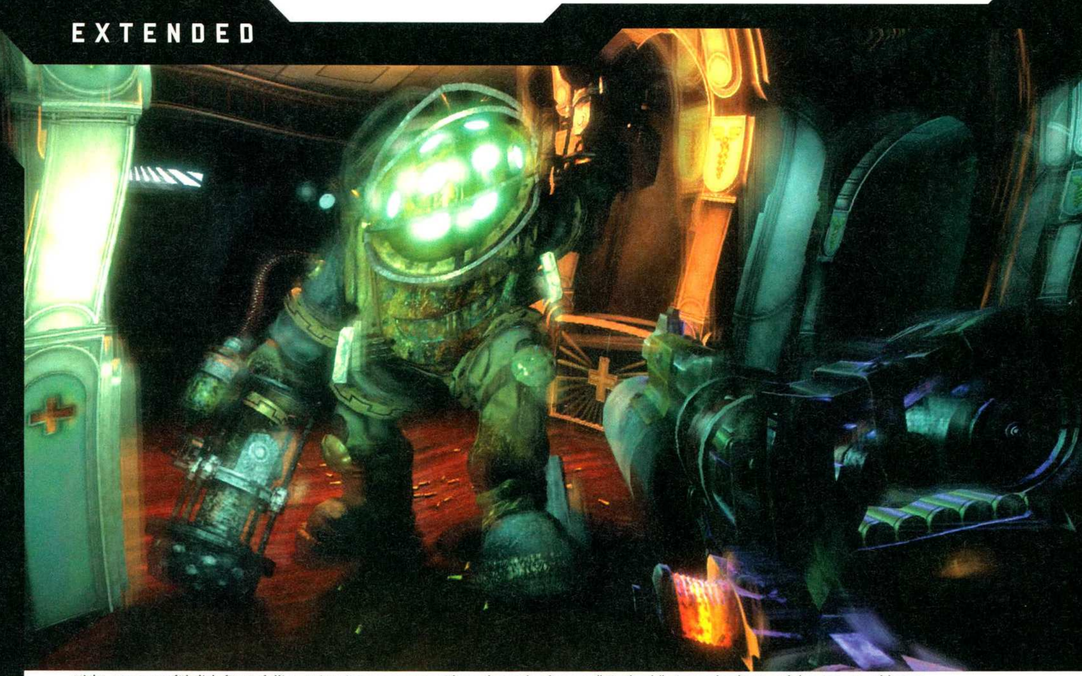
Spiel	Ergebnis
– (19. Juni 2008 - 20.45 Uhr • Sieger Gruppe A – Zweiter Gruppe B)	:
– (20. Juni 2008 - 20.45 Uhr • Sieger Gruppe B – Zweiter Gruppe A)	:
– (21. Juni 2008 - 20.45 Uhr • Sieger Gruppe C – Zweiter Gruppe D)	:
– (22. Juni 2008 - 20.45 Uhr • Sieger Gruppe D – Zweiter Gruppe C)	:

Halbfinale

Spiel	Ergebnis
– (25. Juni 2008 - 20.45 Uhr)	:
– (26. Juni 2008 - 20.45 Uhr)	:

Finale

Spiel	Ergebnis
– (29. Juni 2008 - 20.45 Uhr)	:



Nicht ganz ungefährlich für Anfällige: Mit seinen engen Korridoren kann das famose "BioShock" einem durchaus auf den Magen schlagen.

MOTION SICKNESS – GIFT AUS DER 3D-WELT

Spiele-Journalisten wird nur von Software-Gurken übel, andere sind empfindlicher: Warum haben manche Gamer Probleme mit der Ego-Perspektive?

X Anno 1992: Der Muskelmann B.J. Blazkowicz versucht im PC-Spiel "Wolfenstein 3D" aus einem deutschen Schloss zu entkommen und ballert sich aus der Ich-Perspektive durch Horden von Nazis – die Geburtsstunde eines neuen Genres. Der deutsche Jugendschutz traute seinen Augen nicht und setzte dem Treiben durch eine Beschlagnahmung ein Ende, die Sparte Ego-Shooter überdauerte jedoch bis heute. Das damals junge Genre stieß nicht nur Deutschlands Zensoren sauer auf, auch zahlreiche Gamer beklagten nach kurzer Spielzeit Übelkeit, Schweißausbrüche und Brechreiz. Gemeinsam mit den Ego-Ballereien hielt die gefürchtete Motion Sickness – eine Form der Reisekrankheit – Einzug in die Gaming-Gemeinde.

Diese teilt sich seitdem: Während das Gros durch komplexe Korridor-Labyrinthe streift und dabei Spannung und Spaß verspürt, bleibt ein Teil außen vor – wer nach einer Ego-Shooter-Session mit den oben beschriebenen Symptomen zu kämpfen hatte, wird sich zweimal überlegen, ob er sich das noch einmal antut.

Der Beliebtheit der Ballereien hat das kaum Abbruch getan und so finden wir heute auf den aktuellen Konsolen mehr Ego-Abenteuer denn je. Zeit, dass wir uns die Frage stellen, was es mit der Motion Sickness auf sich hat, wie sie entsteht und ob man etwas dagegen tun kann.

HILFE, ICH WURDE VERGIFTET!

Die Anfälligkeit für Auto- oder Seekrankheit ist nichts Ungewöhnliches, gerade unter verschärften Bedingungen (z.B. bei starkem Wellengang) erwischt es so manchen. Und Hand aufs Herz: Wer hat noch nicht beim Lesen während einer langen Autofahrt mal eine gewisse Übelkeit verspürt? Tatsächlich ist diese Art von Übelkeit sehr eng mit der Motion Sickness verwandt, denn die Gründe sind im Prinzip die gleichen. Der Körper nimmt Bewegungen auf zwei Arten wahr: einerseits durch das Auge, andererseits durch das Gleichgewichtsorgan. Während beim Lesen im Auto das Gleichgewichtsorgan und nicht die Augen die Bewegung wahrnimmt, ist es bei Videospielen umgekehrt: Das Auge meldet bei einem Spiel aus der Ich-Perspektive eine Bewegung, das Gleichgewichtsorgan dagegen funkt dem Gehirn, dass der Körper ruht. Das erzeugt einen Konflikt, den



Spielerfreundlich: Zwar läuft das gewaltige RPG "Oblivion" eigentlich in der Ego-Sicht ab, Ihr dürft aber dennoch in die Third-Person-Perspektive wechseln.

das Gehirn auf eine interessante Weise deutet: Lassen sich die Eindrücke von Augen und Gleichgewichtsorgan nicht in Einklang bringen, gehen unsere grauen Zellen davon aus, dass der Körper vergiftet wurde – denn zahlreiche Gifte verursachen eben diese Symptome.

Glaubt der Körper nun vergiftet worden zu sein, schaltet er in den Abwehr-Modus – Schweißausbrüche und starke Übelkeit, die schließlich zum Erbrechen führt, haben nur eine Funktion: Das Gift soll den Körper so schnell wie möglich verlassen! Aber natürlich befindet sich bei den Spielern kein Gift im Körper und daher bringt das Übergeben auch nicht die ersehnte Linderung, im Gegenteil, die Übelkeit wird immer stärker. Erst wenn das Spiel schließlich beendet wird, tritt eine langsame Besserung ein; ordentlich Frischluft oder am besten noch ein kurzes Schläfchen helfen dem geplagten Gehirn, das chemische Gleichgewicht wiederherzustellen.

ABHÄRTUNG

Die Gründe für Motion Sickness kennen wir nun – bleibt die entscheidende Frage, was man dagegen tun kann oder welche Spiele man meiden sollte. Generell geht bei empfindlichen Naturen von fast allen Spielen, die eine Bewegung im Raum vortäuschen, ein gewisses Gefahrenpotenzial aus. Gut, dass man den Körper zumindest in gewissem Maße an diese Art der Belastung gewöhnen kann.

Hatte so mancher in den ersten paar Runden "Ridge Racer" noch mit ähnlichen

ÜBELKEIT IM OSTEN

Aus einem bisher nicht bekannten Grund sind Menschen asiatischer Abstammung oft anfälliger für Motion Sickness. Das ist sicherlich mit ein Grund, warum sich Ego-Shooter in Europa und den USA größter Beliebtheit erfreuen, in Japan dagegen immer noch ein ziemliches Nischengenre darstellen. Ein besonders prominentes Opfer der Motion Sickness ist Hideo Kojima, Schöpfer der beliebten "Metal Gear Solid"-Reihe. Kojima macht keinen Hehl aus seinem Ego-Shooter-Handicap, in zahlreichen Interviews äußert er sich offen zu dem Thema. Und das ist sicherlich auch einer der Gründe, warum "Metal Gear" bis zur "Subsistence"-Episode stets auf eine feste Kameraperspektive setzte.





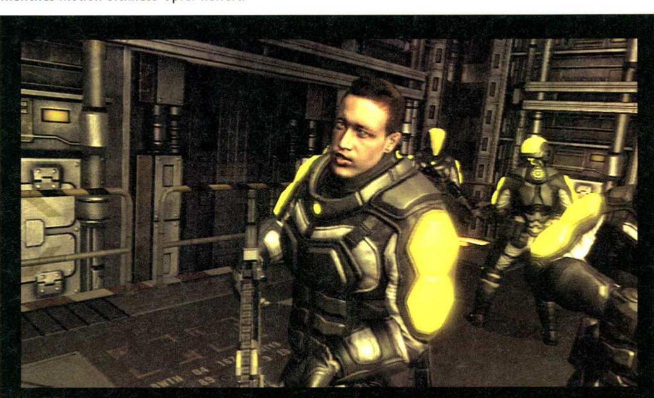
Erst "Metal Gear Solid 3: Subsistence" verließ die Vogelperspektive und bot eine Kameraeinstellung hinter Serienheld Snake. Ob Hideo Kojimas 3D-Probleme etwas damit zu tun haben?



Der Kult-Shooter "Halo" hat dank jeder Menge Spielspaß und nicht zuletzt ordentlicher Weitsicht so manches Motion-Sickness-Opfer kuriert.

Problemen zu kämpfen, gingen die Symptome bei praktisch allen Spielern schnell zurück. Ein Grund dafür ist, dass es bei einem Rennspiel selten zu den plötzlichen Drehungen kommt, wie sie bei einem Ego-Shooter an der Tagesordnung sind. Weiterer Faktor: die Grafikqualität. Viele Spieler, die bei den grob aufgelösten Titeln der 90er-Jahre mit ihren oft relativ niedrigen Bildraten Probleme hatten, kommen bei aktuellen Titeln mit ihrer fast schon lebensechten Grafik und dem extrem flüssigen Bildaufbau besser zurecht.

Aber es kann auch andersherum kommen: Mancher Körper reagiert bei abstrakteren Retro-Ego-Spielen weitaus weniger stark als bei aktuellen Titeln. Will man sich selbst kurieren, helfen vor allem Spiele mit großer Weitsicht: Das erste "Halo" zum Beispiel eignet sich mit seinen weitläufigen Außenlevels gut dafür. Genau wie bei langen Autofahrten hilft es auch bei "Halo", den Blick auf den Horizont zu richten, um die eigene Toleranz zu steigern.



GROSS UND WACKELIG

Die Bildgröße hat wenig Einfluss auf die Motion Sickness – selbst Actionfilme Marke "Transformers" bereiten im Kino kaum Probleme, bei Spielen ist es ähnlich. Allerdings kann ein großes Bild andere Effekte verstärken. Fatal wird es, wenn die Kamera zu wackeln beginnt: Manch einer klagte beim Grusel-Streifen "The Blair-Witch-Project" über Schwummerigkeit, das Monsterspektakel "Cloverfield" hat viele Zuschauer richtig hart getroffen. Und gerade ein besonders wackeliges Bild kann auch bei Spielen problematisch sein: Viele aktuelle Action-Spiele setzen beim Rennen auf simulierte Handkamera. Meist zeigt das aber nur in der Egosicht Auswirkungen. Gut, dass manche Designer wie die von Ubisofts "Haze" (Bild) mitdenken und eine Option anbieten, diesen Effekt auszuschalten.

DIE PILLE DAVOR

Wer so immer noch nicht mit dem Ego-Shooter seiner Träume klarkommt, der kann sein Glück mit den klassischen Mitteln gegen die Reisekrankheit versuchen – was bei Flügen, Schifffahrten oder den unter Betroffenen schon seit Schultagen gefürchteten langen Busreisen hilft, erleichtert Euch vielleicht auch den Weg durch die Welten von "BioShock" und Konsorten.

Der Effekt dieser Mittel ist immer der gleiche: Sie blockieren die Rezeptoren der Area postrema, eben den Teil des menschlichen Gehirns, der die bereits erklärte Übelkeit und natürlich den gefürchteten Brechreiz auslöst. Die gängigsten Hilfsmittel sind hier Reisekaugummis (Antihistaminika) oder transdermale Pflaster mit Scopolamin aus der Apotheke, die ihre Wirkstoffe durch die Haut abgeben (diese sind allerdings verschreibungspflichtig). Sprecht vor dem Selbstversuch besser erst einmal mit einem Arzt – wenn es um jegliche Art von Medikamenten geht, ist es besser, auf Nummer sicher zu gehen. Natürlicher und ungefährlicher ist dagegen der Verzehr von Ingwer: Auch wenn bisher kein kausaler Zusammenhang nachgewiesen werden konnte, haben beispielsweise Tests unter Matrosen auf hoher See gezeigt, dass die aromatische Wurzel eine positive Wirkung erzielen kann.

Aber selbst wenn all das nicht fruchtet, geht das Gamer-Leben weiter: Abgesehen von Ego-Shootern gibt es immer noch zahlreiche andere Spiele, die man auch ohne Nebenwirkungen genießen kann. Und vielleicht bringt die Technik der Zukunft Linderung. *tn*



Langsam, aber nicht ohne: Durch den permanenten Wackel-Effekt beim Laufen kann selbst ein träges RPG wie das öde "Eternal Ring" für Unwohlsein sorgen.



Die Königsklasse: Wer den SciFi-360-Grad-Shooter "Descent" ohne Probleme spielt, hat wirklich einen Magen aus Stahl.

"BRECHREIZ VERSPÜRTE ICH NOCH NIE."

Ruben Schmitt (27), leidenschaftlicher Videogamer, gibt Motion-Sickness-Opfern Hoffnung: Auch er machte früher üble Erfahrungen mit Spielen aus der Ego-Perspektive, inzwischen hat er ohne größere Probleme den Master Chief durch sein drittes Abenteuer geführt. MAN!AC fragt nach Tipps und Tricks gegen den Schwindel aus der virtuellen Welt.

MAN!AC: Wann hast Du das erste Mal festgestellt, dass Du Probleme mit Spielen aus der Ego-Perspektive hast? Wie hat sich das geäußert?

Ruben Schmitt: Das war beim Spielen von "Jurassic Park" auf dem Super Nintendo (Bild rechts). Ruckelnde Bewegungen, niedrige Decken und ekelhaft türkisfarbene Wände in den Ego-Dungeons waren wohl die überwiegenden Auslöser für Kopfschmerzen und Schwindelgefühle. Einen Brechreiz verspürte ich jedoch noch nie.

Hat das Dein Spielverhalten verändert?

Definitiv. Bis 2007 habe ich mir mit einer Ausnahme kein Spiel mehr zugelegt, das primär aus der Ich-Perspektive gesteuert wird. Für das Nicht-Beenden von "Jurassic Park" war allerdings das fehlende Speichersystem ausschlaggebend.



Was hat Dich dazu bewogen, etwas gegen das Problem zu tun? Wie bist Du vorgegangen?

Persönliche Interessen. Die vorher erwähnte Ausnahme bildete "Star Trek Voyager: Elite Force" für PC, das ich – in Einheiten von ungefähr je einer Stunde – sogar zu Ende gespielt habe. Vergangenes Jahr war es dann der Hype um "Halo 3" und ein dazugehöriges Sonderangebot, die mich zum Kauf verleiteten. "Halo 3" und dessen weite Szenarien haben meine Synapsen überraschend positiv aufgenommen. Zauberei war da nicht im Spiel. Wohl eher eine Kombination aus Spieldesign und technischem Fortschritt in Sachen flüssiger Kameraführung, gepaart mit einer Prise persönlicher Entwicklung bzw. Anpassung.

Merkst Du heute noch Anzeichen von Motion Sickness?

Für eine definitive Aussage spiele ich zu wenig Ego-Shooter & Co. Bereitete mir früher jedoch schon das Zuschauen Probleme, ist das heute kein Thema mehr. Und die Perspektive stellt bei der Kaufentscheidung nun auch kein K.o.-Kriterium mehr dar. Interessanterweise beschert mir "Beyond Good & Evil" in einigen Levels noch immer Kopfschmerzen; meist dann, wenn die Kamera sich recht tief hinter dem Charakter befindet.





Yoshinori Kitase & Hideki Imaizumi

Die Macher von "Crisis Core" über das Element des Schicksals in Rollenspielkämpfen und die wahre Bedeutung von "Final Fantasy VII".

X MAN!AC: Was machen ein Executive Producer bzw. Producer genau, was waren Ihre täglichen Aufgaben bei der Entwicklung von "Crisis Core"?

Imaizumi: Der Director des Spiels, Hajime Tabata, war dafür verantwortlich, den Entwicklern ihre täglichen Aufgaben zuzuweisen. Ich als Producer sorgte dann dafür, dass der Prozess der Spielentwicklung reibungslos ablaufen konnte. Zu meinen Aufgaben gehörte also beispielsweise die Erstellung von Produktions-Zeitplänen für das Entwicklerteam. Als Producer bin ich außerdem so was wie ein Problemlöser. Taucht eine Schwierigkeit auf, kümmere ich mich darum. Letztlich bin ich mit geschäftlichen Angelegenheiten betraut und handle Kollaborationen zwischen Square Enix und Künstlern aus.

Kitase: Es gibt vielleicht Vorstellungen, dass Executive Producer gar nicht an der grundlegenden Arbeit am Spiel beteiligt sind, dass sie eher über den Dingen stehen und sich z.B. mit Finanzsachen beschäftigen. Im Falle von "Crisis Core" wurde ich aber direkt in die Entwicklung der Story und die Ausarbeitung von Zwischensequenzen und Spielszenen einbezogen. Auch weil ich beim original "Final Fantasy VII" als Director fungierte. Ich bin also eigentlich Executive Producer und Event Planer von "Crisis Core" und hatte demnach viel mit der eigentlichen Entwicklung des Spiels zu tun (-> Bild 1).

Zack, die Hauptfigur von "Crisis Core", hat in "FF VII" zwar eine wichtige, aber relativ kleine Rolle. Warum haben Sie sich entschieden, seine Geschichte zu erzählen?

Imaizumi: "Crisis Core" sollte vor "Final Fantasy VII" spielen, und an diesem Punkt der Geschichte ist Zack die wichtigste Person. Es war also von vornherein geplant, ihn zur Hauptfigur zu machen. Seine Geschichte beantwortet viele der Fragen, die Fans des Originalspiels stellen, gerade weil er eine so zentrale, aber relativ unbekannte Gestalt ist. Indem wir Zacks Story erzählen, kommen wir zum Kern der Geschichte von "Final Fantasy VII".

Zu den Namen der drei ursprünglichen 'Soldaten Erster Klasse' im Spiel: Angeal klingt ziemlich nach Angel, Genesis nach dem ersten Buch der Bibel und Sephiroth nach dem kabbalistischen 'Baum der Sephiroth'. Gibt es eine Verbindung zwischen diesen Charakteren und dem kulturellen Hintergrund ihrer Namen?

Imaizumi: Namen wie Sephiroth und Genesis umgibt so etwas wie eine klassische Aura, es sind epische Namen und das sollten die Charaktere widerspiegeln. Als wir die Figuren dann so getauft hatten, haben wir ehrlich gesagt bestimmte Szenen und Aspekte weiter um dieses Konzept herum gebaut. Angeal zum Beispiel klingt natürlich wie Angel und wird, ohne zu viel von der Story verraten zu wollen, später im Spiel Flügel und demnach ein engelsgleiches Äußeres bekommen. Die Namen der drei sind innerhalb der Story also durchaus als Bedeutungsträger zu verstehen (-> Bild 2).


Bild 1: Die Nibelheim-Episode trägt die Handschrift des "FF VII"-Directors Kitase.

Ist der Begriff Sephiroth in Japan eigentlich bekannt, oder haben ihn die Leute zum ersten Mal gehört, als "Final Fantasy VII" herauskam?

Kitase: Er ist wahrscheinlich eher unbekannt. Die Ursprünge des Namens können nicht gerade zur japanischen Allgemeinbildung gezählt werden, die meisten werden ihn also zum ersten Mal im Spiel gehört und seine Bedeutung im Nachhinein recherchiert haben.

Zurück zu "Crisis Core": Das DMW mit seinen drehenden Sloträdern ist ein ziemlich ungewöhnliches Konzept für ein Action-RPG. Was war die ursprüngliche Idee dahinter?

Imaizumi: Das DMW steht für das Element des Glücks, das in jedem Kampf von Bedeutung ist, vielleicht könnte man es auch Schicksal nennen. Wenn man zweimal gegen die genau gleiche Anzahl identischer Gegner kämpft, kann das Ergebnis zweimal völlig unterschiedlich ausfallen – das soll unserem Kampfkonzept zu Grunde liegen.

Außerdem können per DMW Zacks Persönlichkeit, seine Gefühle und Erinnerungen quasi digitalisiert vom Spiel repräsentiert werden.

Dann sind also die Videosequenzen und Bilder, die manchmal im DMW-System eingeblendet werden...

Imaizumi: ...Zacks Psyche, genau! Auf diese Weise konnten wir selbst während der Kämpfe noch Videosequenzen nutzen, um die Geschichte weiterzuspinnen. Am Ende des Spiels gibt es dann noch ein Aha-Erlebnis, das die eigentliche Bedeutung des DMW-Systems erklärt. Das System ist demnach sehr eng mit der Story verbunden (-> Bild 3).


Bild 2: Engel, Äpfel, Sephiroth – Motive jüdisch-christlicher Religion finden sich zuhauf.



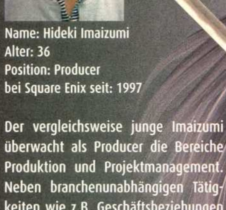


Name: Yoshinori Kitase
Alter: 42
Position: Executive Producer
bei Square Enix seit: 1990

Der Chef des Square Enix Entwickler-Hauptteams und Topmann für fantasievolle Epen schrieb in seiner Vergangenheit Szenarien für Game-Boy-Klassiker. Mit "Final Fantasy XIII" überwacht er momentan die wichtigste Neuentwicklung des RPG-Giganten.

Softographie (Auszug)

» Mystic Quest (1991)
» Final Fantasy V (1992)
» Final Fantasy VI (1994)
» Chrono Trigger (1995)
» Final Fantasy VII (1997)
» Final Fantasy VIII (1999)
» Final Fantasy X (2001)
» Kingdom Hearts (2002)
» Crisis Core: Final Fantasy VII (2007)
» Final Fantasy XIII (in Entwicklung)



Name: Hideki Imaizumi
Alter: 36
Position: Producer
bei Square Enix seit: 1997

Der vergleichsweise junge Imaizumi überwacht als Producer die Bereiche Produktion und Projektmanagement. Neben branchenunabhängigen Tätigkeiten wie z.B. Geschäftsbeziehungen hält er aber auch den Kontakt von Square Enix mit führenden japanischen Künstlern aufrecht. So handelte er bereits Kollaborationen zwischen dem Videospiel-Riesen und der Visual-Kei-Stilikone Gackt aus.

Softographie (Auszug)

» Final Fantasy X (2001)
» Final Fantasy X-2 (2003)
» Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (2006)
» Final Fantasy XIII (in Entwicklung)
» Dissidia: Final Fantasy (in Entwicklung)
» Sigma Harmonics (in Entwicklung)

War "Crisis Core" von vornherein als Action-RPG geplant oder wurde auch mal angedacht, es als traditionell rundenbasiertes RPG zu entwickeln?

Kitase: Wir sehen "Crisis Core" eigentlich nicht als Action-RPG. Das Kampfsystem ist ein Hybrid: Es basiert immer noch auf Kommandos, hat aber auch Action-Elemente. Dies und das DMW-System waren von Anfang an für das Spiel geplant. Unsere Herausforderung bestand darin, die perfekte Balance zwischen Action-Elementen und dem alten rundenbasierten System zu finden: Gehen wir zu sehr in die Actionrichtung, wird es für manche Spieler unschaffbar schwer. Rundenbasierte Elemente bremsen andererseits wieder die Action aus.

Jetzt, da die Zeit der rundenbasierten Rollenspiele vorbei ist: Glauben Sie, es wird irgendwann so etwas wie das perfekte Kampfsystem für moderne Rollenspiele geben?

Kitase: Eine ideale Lösung anzustreben ist wahrscheinlich nicht die Antwort. Grundlegend kann man sagen, dass man in einem Rollenspiel immer strategische Elemente braucht. Man stürmt nicht kopflos in den Kampf. Hierfür kann man aber unterschiedliche Herangehensweisen wählen: Actionsysteme wie in "Kingdom Hearts", Hybridsysteme wie bei "Crisis Core". Theoretisch kann man auch das rundenbasierte Konzept noch fahren, wenn man seine Schwächen ausbessert. Wenn man nicht wie früher lange warten muss, bis nach einem Knopfdruck etwas passiert. Action- und Videosequenzen müssen nahtlos ineinander übergehen.

Noch eine Frage zum original "Final Fantasy VII": Warum sieht man dort ganz am Schluss Aeris wieder?

Kitase: Am Ende von "Final Fantasy VII" steht alles auf Messers Schneide. Der Meteor-Zauber stürzt auf die Erde zu und trifft dort auf den Zauber namens Heilig, der den Planeten nun entweder retten wird oder nicht. Aeris fungiert hier wie eine Glaubensgöttin, als Symbol dafür, was passieren wird. Ihr Name wird richtig übrigens Aerith mit 'th' geschrieben, nicht mit 's' wie im ersten Spiel. Genau wie Angeal und 'Angel' ähnlich klingen, soll sich ihr Name wie 'Earth' anhören. Sie ist am Ende also so etwas wie die Göttin der Erde (-> Bild 4).

Da die "Compilation of Final Fantasy VII" abgeschlossen ist: Wie stehen die Chancen für weitere Spiele in diesem Universum? Wären ein zweiter "Crisis Core"-Teil oder ein PlayStation-3-Remake des Ur-"Final Fantasy VII" denkbar?

Imaizumi: Mit "Crisis Core" ist die "Compilation of Final Fantasy VII" für mich eine runde Sache geworden. Ich persönlich bin damit zufrieden und könnte sie als abgeschlossen betrachten. Mir ist aber auch das Bedürfnis der vielen Fans bewusst, diese Welt am Leben zu erhalten. Deshalb sage ich an dieser Stelle, dass dies nicht das definitive Ende der Compilation ist.

Letzte Frage: Haben Sie beide einen Lieblingsteil der "Final Fantasy"-Serie?

Kitase: (lacht) Ich verspüre gerade einen gewissen Druck, den siebten als meinen Lieblingsteil zu nennen.

Imaizumi: (lacht auch) Momentan ist "Crisis Core" nicht nur mein Lieblingsteil der Serie, sondern mein Lieblingsspiel überhaupt!

Bild 3: Nicht das Ende, aber kurz davor – Genesis' Auftritt im DMW als Virusattacke.

Bild 4: Erdgöttin oder Blumenmädchen? Aerith umgeben vom Lebensstrom in Midgar.



HALL OF SHAME

X 2D-Grafik... das Zauberschwert rüstiger Retro-Ritter ist im Jahr 1996 bereits stumpf geworden. Mit modernen Klötzchenbauten versuchen immer mehr Soft- und Hardware-Entwickler, auf ihre bahnbrechenden Räumlichkeitssimulatoren aufmerksam zu machen. Ganz hervorragende Namen werden auf der Hatz nach dem profitablen Polygon in den Staub getreten, nur selten gelingt der Übergang zu neuen Spielspaßdimensionen – Mario hat's einmal mehr bewiesen. Doch selbst illustre 2D-Serien wie "Castlevania" verloren durch die Umstellung an Unterhaltungswert. Dass eine zusätzliche Dimension manchmal sogar das vernichtet, was den ursprünglichen Bitmap-Spaß so reizvoll machte, zeigt diese Doppelseite.

Zugleich wird dies die letzte Ausgabe der Hall of Shame sein. Seit in den letzten Wochen mehrere Titel eindrucksvoll demonstriert haben, wie überwältigend Zocken sein kann, bin ich geheilt. Ich mag mich nicht mehr mit den traurigen Ausgeburten umsatzgieriger Konzerne herumärgern. Ich breche eine Lanze für den Spielspaß und stürze mich die nächsten Wochen in die virtuelle Welt von Liberty City, ehe ich Mitte Juni noch einmal zu Snakes letzter Reise antrete.

Nintendos letzte Modulkonsole, dafür erstmals mit analogem Controller: das N64.

Mega Man 64

Wirklich gemocht habe ich den blauen Typen nie. Das mag daran liegen, dass er nicht nach oben schießen konnte. Vielleicht hat mich auch der harsche Schwierigkeitsgrad genervt. So oder so müsste mir "Mega Man 64" eigentlich sehr gut gefallen, immerhin bietet das Spiel nichts von dem, was die glorreichen Vorgänger auszeichnete. Mega Man darf nun endlich in alle Richtungen ballern, nummeriert aber vorher Eure Finger, denn die verknoten sich in Windeseile! Entweder Ihr lauft, oder Ihr visiert Gegner an – beides gleichzeitig geht nicht. Jedes für sich funktioniert mehr schlecht als recht, vor allem die Navigation Eures Helden sorgt für Frust. Vorbei ist die Zeit präziser Pixelsprünge, hier regiert das Chaos. Das allerdings entwickelt sich kaum zur ernst zu nehmenden Bedrohung, denn dafür ist "Mega Man 64" wiederum viel zu leicht.

Wenn ich Euch jetzt noch verrate, dass die zahlreichen Labyrinthe allesamt gleich aussehen und die ehemals liebevoll-witzigen Bossgegner durch unkenntliche Bauklotz-Bösewichter ersetzt wurden, versteht Ihr hoffentlich, woran die frühen 3D-Experimente der Spielemacher kranken. Es ist fast so wie bei Windows: Das alte XP läuft stabil und wird von Kunden akzeptiert, Vista hingegen will zu viel, läuft zu schlecht und stößt Serien-Fans ab!





Da staunt der Manga-Mann Bauklötze. Dumm nur, dass die wütend sind.

Earthworm Jim 3D

Wer den Mund aufmacht, sollte wissen, wovon er spricht. Und wer ein 3D-Spiel macht, der sollte sich mit den Regeln der Räumlichkeit zumindest im Ansatz beschäftigt haben. Aber nein, "Earthworm Jim" war ja so ein verrücktes Spiel, und Teil 2 erst! Was liegt da näher, als beim 3D-Debüt des Wurms Sinn und Verstand komplett über Bord zu werfen und etwas wahrhaftig Dämliches zu machen? Auf der MAN!AC-DVD erlebt Ihr meinen verzweifelten Versuch, die grünen Murmeln einzusammeln, die überall in Jims Innenleben verstreut sind. Dorthin führt Euch nämlich die bekloppte Story, wo der wirbellose Superheld allerhand perspektivische Unmöglichkeiten aus dem Hut zaubert.

Zudem blieb der irrwitzige Comic-Charme der Vorgänger auf der Strecke und wurde durch uninspirierte Pseudo-Gags ersetzt. Wo einstmals das herrlich blöde Kühlschrank-Kuh-Katapult für fassungsloses Kopfschütteln sorgt, will man angesichts der neuen Kühlschrank-Abschussrampe einfach nur noch weinen. Von Anfang bis Ende wirkt "Earthworm Jim 3D" als hätte man ein Van Gogh-Gemälde durch einen alten Schwarz-Weiß-Kopierer gejagt, bei dem der Toner so vertrocknet ist, wie das kranke Hirn, das diesen Bockmist ersonnen hat. Ein echt trauriges Ende für den ehemals populären Wurm.





Gegner nicht zu treffen und unerreichbare Kugeln wurmen Jim.

Superman

Videospiele wecken Emotionen. Warum und wie, sei dahingestellt. Fakt ist, sie tun es und machen Spaß. An manche Momente denkt man noch nach Jahren zurück. Videospiele sind auch interaktiv. Das heißt, dass ein Spieler Einfluss auf das bunte Treiben auf dem Bildschirm ausüben kann. Außerdem jonglieren Videospiele mit zahlreichen Parametern so herum, dass daraus unterhaltsame und fordernde Aufgaben entstehen. Nicht umsonst haben Helden irgendwelche coolen Eigenschaften, durch die sie in der feindlichen Welt überleben.

All diese Bedingungen erfüllt "Superman" nicht!

Der böse Erzfeind Lex Luthor macht mit Brainiac gemeinsame Sache und verbannt Eure Freunde in eine virtuelle Welt. Superman begibt sich sogleich auf eine abenteuerliche Rettungsmission. Auf der Suche nach Lois & Co. fliegt Ihr durch bedrohliche Ringe, ohne einen auszulassen, oder Ihr erledigt mit einem Streich sieben gesichtslose Schatten. Na, wenn da nicht Freude aufkommt...

Was das Thema Interaktivität anbelangt, konfrontieren Euch die Leveldesigner mit haarsträubenden Ereignissen: An einer Stelle schweben drei Wirbelstürme unmotiviert vor Euch herum. Was liegt da näher, als sie mit frostigem Atem zu zerstören? Der Unsinn nimmt kein Ende: Bekanntermaßen besitzt Superman Superkräfte – allein sein Name lässt diese Vermutung zu. Nicht so in diesem Spiel! Den Hitzeblick sowie erwähnte Spezialpuste erlernt Ihr erst im späteren Verlauf des Spiels.

Dafür begreift Ihr frühzeitig, dass Logik und Ausgewogenheit in Supermans Welt keinen Platz haben: Die Aufgabe lautet: Zerstöre drei Fahrzeuge, ehe sie Passanten überfahren. Klingt dumm, ist aber noch viel dümmer. Ihr eilt in einem knappen Zeitlimit über ein Stadtgebiet, das aussieht wie der beliebte Straßenverkehrsteppich in Kinderzimmern. Schnell die Vehikel lupfen und wegwerfen, Explosion, Mission geschafft. Und die Fahrer? Superman hat sie alle getötet!

Noch schlimmer: Vor Euch steht ein Auto, auf das Gegner schießen. Ihr sollt das Fahrzeug in Sicherheit bringen, häufig explodiert es aber lange bevor Ihr es überhaupt erreichen könnt.

Viele halten "Superman" für das schlechteste Spiel aller Zeiten, ich halte es noch nicht einmal für ein Spiel!

Ein Stück Software, so schrecklich, dass einem schlecht wird! Der stählerne Kämpfer im geschmacklosen Primärfarbenkostüm hat bereits in der ersten Hall of Shame für Furore gesorgt. Auch in dieser letzten Ausgabe hat sich der Mann aus Stahl einen Platz verdient, schließlich sorgte Superman auch 1999 weniger für spannende Comic-Helden-Action als vielmehr für Kopfschmerzen, Wutausbrüche und Depressionen. Ich fordere deshalb eine einstweilige Verfügung gegen Superman: Nähert er sich künftig einem Videospiel, winkt Hausarrest in der Festung der Einsamkeit!

Die Franzosen von Titus Software zeichneten übrigens auch für die Veröffentlichung von "Roadsters" verantwortlich. Ein Blick in die MAN!AC-Ausgabe 05/08 genügt, und Ihr erinnert Euch an den Dreamcast-Durchfall.

Superman muss man selbst erleben: Das geballte Übel gibt es als exklusives N64-Modul bei Ebay für rund fünf Euro!

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)



MAN!AC VOR 10 JAHREN TEST DES MONATS

» Colin McRae Rally





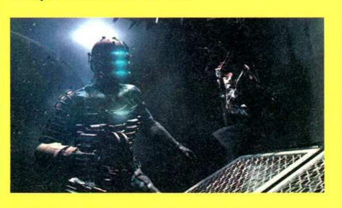
...und was wir heute dazu sagen

Überraschend sorgte damals Codemasters' Offroad-Simulation dafür, dass Rallye-Spiele in einem ganz neuen Licht dastanden: Den konsequenten Verzicht auf Arcade-Elemente wie gleichzeitig umherflitzende Kontrahenten gab es vorher noch nicht und bereits beim Debüt funktionierte das so gut, dass "Colin McRae" auf Jahre den Maßstab setzte.

Die auf Realismus bedachte Steuerung kann sich bis heute sehen lassen, sogar die inzwischen veraltete Optik ist immer noch akzeptabel. Für Zeitenjäger lohnt es sich also durchaus, die alte PSone-CD noch einmal auszugraben. Denn die aktuelle "DiRT"-Episode wendet sich mit allerlei Fahrzeug-Varianten und Kurs-Schnickschnack wieder etwas mehr an Raser mit Bleifuß-Tendenzen.

AUSBLICK

Viele spannende Fragen harren einer Antwort: Hat **Das Bourne Komplott** das Zeug, um im Agentenpoker vorn mitzuspielen? Wie stellt sich **James Bond** beim ersten Activision-Ausflug **Quantum of Solace** an? Kann **Guitar Hero IV** mit seinen Neuerungen den Musikspielthron zurückerobern? Wird **Top Spin 3** der neue Tennis-Primus? Hat sich das Warten auf die PAL-Version von **Super Smash Bros. Brawl** gelohnt? Packt uns bei **Dead Space** das wahre Grauen? Außerdem besuchen wir Sega in Japan und begutachten **Sonic Unleashed** und **Valkyria Chronicles** vor Ort.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 08/08 erscheint am 27.06.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Ubidays 2008

Auf geht's nach Paris, wo uns der französische Software-Gigant seine kommenden Titel präsentiert: Wie schlägt sich Sam Fisher in **Splinter Cell Conviction**? Taugt der Schabernack, den die **Rayman Raving Rabbids** mit dem Wii-Balance-Board treiben? Zaubert Ubi gar Überraschungen aus dem Hut? Nächste Ausgabe wisst Ihr mehr!

» Killzone 2

Bis Februar 2009 ist es noch lange, aber wir haben Sonys edlen Ego-Shooter bereits angespielt. Seht bewegte Bilder und erfahrt, ob "Call of Duty 4" & Co. zittern müssen.

Teaser-Videos auf www.maniac.de ab 23.06.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) - Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Winnie Forster (wi), Boris Kretzinger, Michael Stapf

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Far Cry 2 © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:
Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:
Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2008 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

KONAMI

REGISTRIERE DICH JETZT:
WWW.NEWTRACKANDFIELD.COM

New International TRACK & FIELD™

AUF DIE PLÄTZE, ONLINE, LOS!

Mit New International Track & Field behauptest du dich in 24 Leichtathletik-Disziplinen wie Weitsprung, Gewichtheben, Radfahren oder 110m-Hürden. Trete an gegen Sportverrückte aus aller Welt: Nimm teil an Online-Turnieren und erobere Spitzenplätze im weltweiten Ranking! Deine Athleten wählst du aus populären Konami-Charakteren wie Silent Hill oder Metal Gear Solid. Hol' dir Gold, Respekt und was zu lachen! *Für 1-4 Spieler.*





NINTENDO DS lite

NEW INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ © 2008 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. "KONAMI®" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. "NEW INTERNATIONAL TRACK AND FIELD" IS A TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.PUBLISHED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, GMBH. DEVELOPED BY SUMO DIGITAL LTD. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



"The Bourne Conspiracy" interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. "The Bourne Identity" characters, events, story and publishing rights © 1980 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. THX and the THX logo are trademarks of THX Ltd. which may be registered in some jurisdictions. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.